电脑应用和娱乐的第一选择 总第136期

大众软件

2002

23





WWW.POPSOFT.COM 半月刊

火爆上市!

11款新游戏前瞻特报

《毁灭战士Ⅲ》Alpha版体验
《仙剑奇侠传二》最新画展
《仙剑奇侠传二》系列报道之战斗系统揭秘
《轩辕剑online》之热力追踪二
世界新秩序
大海战Ⅱ
角斗士——银河竞技场
天剑记.net
Y计划
三国孔明传
古罗马执政官
大富翁6PLUS——大家来抢钱

奇迹 MU 3D RPG LEADER
WWW.MUCHINA.COM

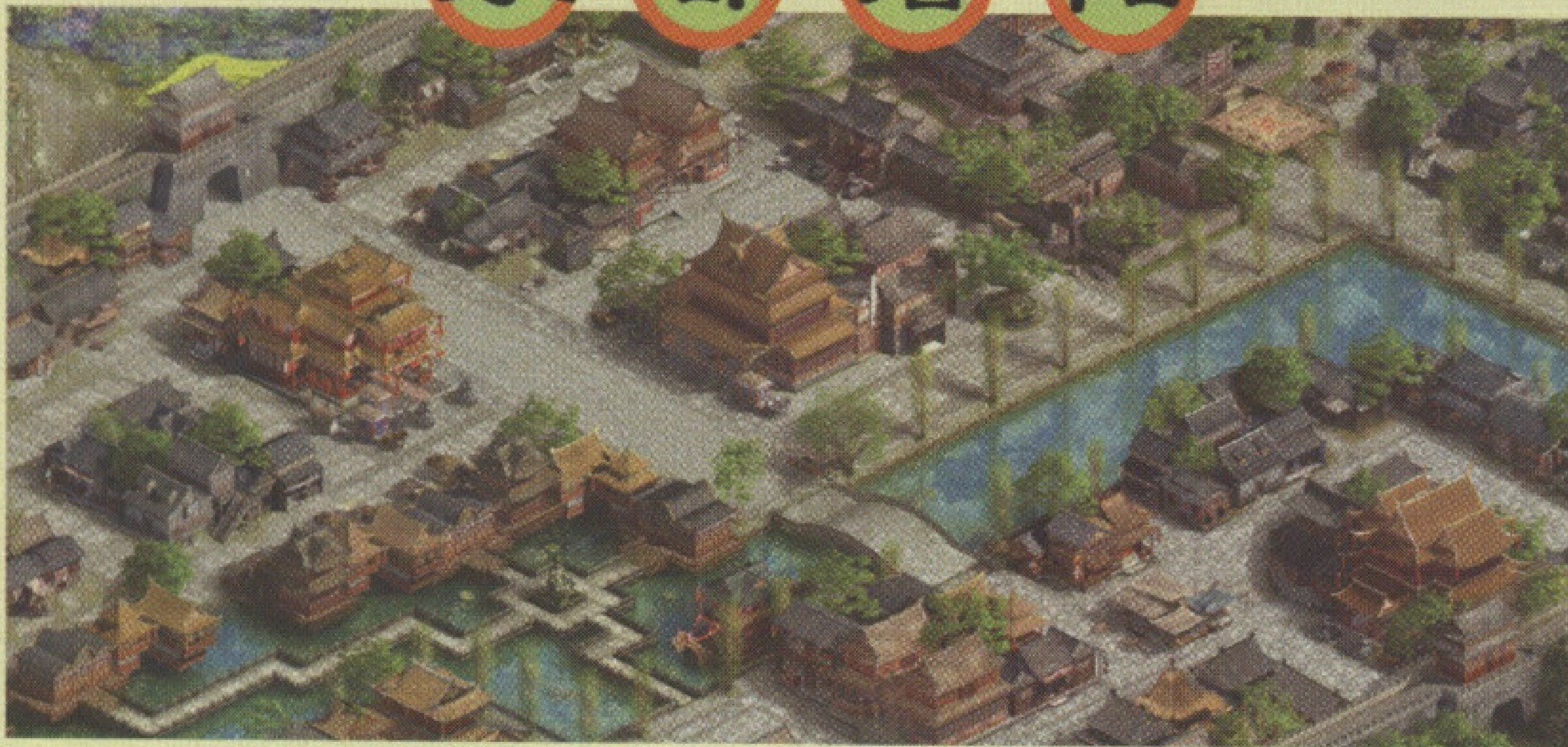
■新品初评 超线程技术+3.06GHz=?
■实用软件 预览——Office 11
■硬件评析 创新SoundBlaster Audigy2声卡评测报告
■专题企划 《无尽的任务》开动的背后
■锋利的盾 从实况看FIFA2003——高手三人谈
■攻城略地 《极品飞车——闪电追踪2》飙车速成手册



ISSN 1007-0060



三国孔明传
神谋智勇 天下平
呼风唤雨 唯孔明
水镜门弟 四大弟子
恩怨情仇 悲欢离合
天下三分 乱世成谜
倾轧斗争 谁合谁分
精雕细琢 华丽场景
变化莫测 五行阵法
★“金、木、水、火、土”五行相生相克，兵种、术法、装备道具、甚至地图，都会具有明显的五行属性，而围绕着五行的属性，从而衍生一套完整的相生相克规则。
★重点设计职业和魔法技能，游戏中共八大类兵种，而每个职业又分别有八种转职选择，不同的兵种职业其发展方向、攻防特点都会差别很大，六十多种兵种职业将令游戏的兵种极具丰富，而终极职业的修得也必须满足一定的条件，使游戏的趣味性增加。
★美术效果，游戏中的所有场景都是经过美术制作人员的精心打造、精雕细琢才完成的，而部分地图为了增强效果，更是采用了需求功底很深的手绘方法，使得游戏中的每一张地图都独具特色，集可玩性和观赏性于一身。
★精典策略战棋类游戏
第三波軟件(北京)有限公司
地址：北京市海淀区车公庄西路乙19号华通大厦B座北楼323室
邮编：100044
电话：(010)88018989 传真：(010)88018233
E-mail: service@acergame.net
上海分公司：
电话：(021)54261188
传真：(021)54261188-111
广州办事处：
电话：(020)38866502
传真：(020)38865285
成都办事处：
电话：(028)86313641
武汉办事处：
电话：(027)87258143
传真：(027)87258143
第三波年度巨作2003年完整呈献



http://xy2.163.com/



极富中国特色的场景：

富有中国传统特色的古建筑，仿佛置身于四海升平的大唐盛世。

不可或缺的召唤兽：

美丽的女娲，超炫的龙凤，威武的天兵，都可以成为你手下的猛将。

超炫的战斗法术：

魔族的夺命勾魂处处显示着他的霸气；仙族的雷霆霹雳又透着炫目的光
人族的情真意切让你真假难辨敌我不分。

網易 NETEASE
www.163.com

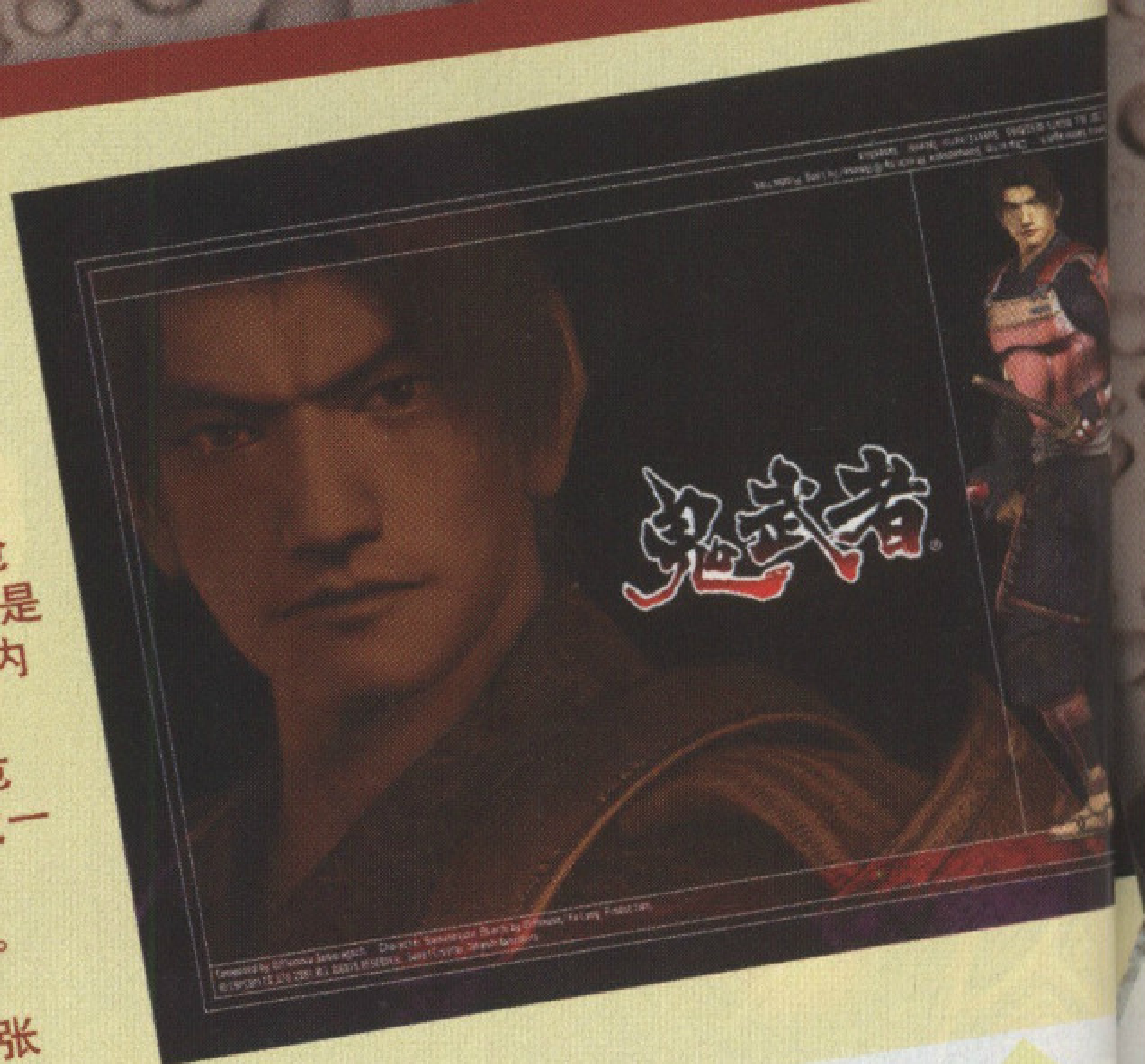
公司地址：上海市西藏中路18号港陆广场
游戏网址：http://xy2.163.com/
客服电话：(020) 85551557
业务电话：(021) 53853818
客服专用信箱：gm01a@corp.netease.com

ONLINE
大話西遊II
再世情缘

百万白金大作《鬼武者》强势登陆国内！！！

一直以来，育碧软件都与CAPCOM保持着良好的合作关系。今年双方更是加强了合作力度，不仅推出了包括《生化危机：枪下游魂》、《洛克人危机2》和《龙战士IV》等作品，而且更是协力将著名的动作冒险游戏《鬼武者》简体中文PC版引入国内市场。

《鬼武者》是由CAPCOM为PS2度身定做一款结合了《生化危机》系列的恐怖要素和超级爽快杀戮感的强档作品。该游戏一经推出便成为PS2主机发售以来首款销量超过100万套的作品，更是成功进入了日本权威媒体“FAMI通”的白金殿堂。游戏不仅画面出色，操作感也非常流畅。主人公更是根据亚洲当红偶像明星金城武的形象制作！目前，游戏正在紧张的汉化制作中，预计将于春节前后上市，价格未定。



惊爆核战危机 电影，游戏全方位接触

育碧软件年度战略FPS游戏《恐
机》简体中文版将于12月登上货
架，AMD将会以赞助商的身份参与本次宣传活动，并会于12月14日在上海百脑汇举行一个盛大的现场展示及促销活动，奖品丰富，不容错过！

又一力作《黑色豪门》12月隆重登场

《黑色豪门》是根据同名电视连续剧改编的一款动作冒险类游戏，而出处则是一本著名的漫画小说。该片也曾被派拉蒙电影公司搬上过银幕，并获得极大的市场成功。在游戏中你将和亿万富翁LARGO WINCH一起卷入一场让人毛骨悚然的国际大阴谋中。而你的任务就是要去揭露这个阴谋。



微软硬件与《捍卫雄鹰（中文版）》完美配合，提升游戏乐趣



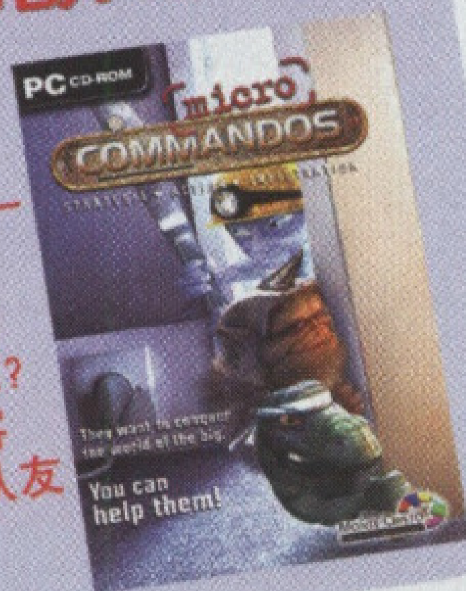
全球知名飞行游戏《捍卫雄鹰》（IL2战机）的简体中文版即将于12月发售，为了更好的让众多飞行模拟游戏爱好者感受到此款游戏的真正魅力，育碧软件将与微软合作推出SIDEWINDER PRECISION 2 捆绑版的《捍卫雄鹰》！捆绑版的游戏将限量300套，不过在所有《捍卫雄鹰》（IL2战机）的简体中文版的游戏包装内将附送一张20元的代金券，凡持此代金券者均可在活动期间到微软在北京、上海、广州3地的硬件MAR处以优惠的价格购买微软游戏摇杆一只。

育碧再造奇兵，童趣无限《反斗奇兵》

育碧全新RTS战略游戏12月约你共同战斗

进入你家的地下室，你的微型敢死队正在整装待发，使用终极武器去征服整个地球，虽然士兵可能只是一支铅笔！

在这个有趣的游戏中，你将会扮演些不起眼的小物品。试试看，此时的你眼中的世界会是怎么样的呢？人小志不小，我们的目的是要征服世界，厨房、客厅、婴儿房都会成为我们的战场。战斗中要讲究队友之间的互相配合，团结才有力量。



与生化危
之宝！20

近日，
CAPCOM联合
人气作品《龙
将在2002年底
将完全根据原PS
能进行图像的全面

育碧咨讯

《石破天惊》掀起幽灵行动三度热潮

继《沙漠之鹰》后，百万级游戏作品《幽灵行动》的第二部资料片，游戏以2009年的古巴为背景，随着军事独裁主义的灭亡，10年中，国内的第一次自由选举活动在大毒枭的控制下变成了一场混乱。幽灵部队，作为美国绿色贝雷帽中精英分子，被派送至古巴作为联合国维和部队。此行的目的在于摧毁古巴的叛乱分子，并保证古巴公开选举工作的顺利进行。

Tom Clancy's GHOST RECON ISLAND THUNDER

育碧 互动天地

编辑UBI 发送至 2211

www.2211.com.cn

好消息！

育碧软件会员注册新方式开通

育碧软件新推出的手机互动天地注册会员活动已正式启动，这不仅给广大热爱游戏的玩家开辟了一片新的游戏乐土，更为新老会员和育碧公司间的互动沟通提供了新的渠道，而且通过新方式注册的新旧会员将会获得意想不到的惊喜及便利！

详情请见：www.ubisoft.com.cn

www.2211.com.cn







魔域帝国：雪狼传说

淹灭一切反抗之火，2001年度经典即时战略游戏最新资料篇这个雪季卷土重来！

由WESTWOOD主创人员参与，育碧软件全力打造，并且一举拿下2001年度即时战略游戏桂冠的《魔域帝国》在沉寂了一年后，终于在近期宣布其最新的资料篇《魔域帝国：雪狼传说》已经制作完成。在中国大陆地区将于2002年底上市，价格暂定为49元。

本次的资料篇在原有的基础上，新增了四位英雄和八种全新的作战单位，并且改进优化了原有的操作系统，使得玩家更易上手。新加入了雪原地形，从而产生了全的战术体系。而广为玩家所赞赏的武器升级系统这次也得到了大幅改善。如何运用好阴阳点，组合出最强力的兵种，将时刻主导着战斗的进程。



克人、街霸齐名的CAPCOM镇社 平台，龙战士四度出击！

正式对外公布将与日本著名游戏厂商
出其在国际市场上极具代表性的角色扮演
的简体中文版。游戏售价为49元，预计
摆放上全国各地的货架。《龙战士IV》
进行移植，并且根据主流家用电脑的机
及相关调整。



CONTENTS 目录 2002年第23期 总第136期 大众软件



主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 张忠山
社长 高庆生
副社长 刘贫和（常务） 林菁
主编 高庆生
副主编 裘聿纲

编辑部 Walker（主任）
栏目编辑 王晨 杨文韬 汪澎 任然 田震 余蕾 楼丽丽 答笛 杨立
专题记者 汪铁 郭都 张宇 万楠方 李刚
美术总监 祁津忆
本期责编 答笛
电话 86-10-88118588-1200
传真 86-10-88135594
新闻热线 86-10-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

广告部 李诚（主任） 李怀颖 霍虹 苏靖 李友斌
电话 86-10-88118588-8000
传真 86-10-88135604
发行部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电话 86-10-88135613
传真 86-10-88135614

平面设计 林静 李虎丹 尚丽俐
印刷 深圳利丰雅高印刷有限公司 中国煤炭工业出版社印刷厂 中国建筑工业出版社印刷厂

读者服务部 晶合时代软件技术公司 张友利（总经理）
电话 86-10-82634092
邮购中心 北京海淀区苏州街邮局045信箱
电话 86-10-82634107/82634092
邮政编码 100089

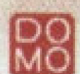
刊号 ISSN 1007-0060 CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订阅 全国各地邮局
国外发行 中国国际图书贸易总公司（北京399信箱）
国外发行代号 6209M
广告许可证 京崇工商广字第0036号

出版日期 2002年12月01日
零售价 人民币6.50元 港币13.00元 美元4.66元

本刊如有印刷、装订错误，由本刊发行部负责调换。


富有人情味的网络游戏
軒轅劍
网络版
online
12月19日免费公开测试
(C) 2002 SOFTSTAR TECHNOLOGY


www.joypark.com.cn



网络游戏


KINGSO
金山软件股份
天王
12月上
我是孤独的勇者

编辑部报告

每一年我们都在追求一个新的高度

2003





半月聚焦

■ 微软垄断案件尘埃落定

美国联邦地区法官科琳·科勒·科特妮11月1日宣布，同意了美国微软和美国司法部达成的反托拉斯和解协议的绝大部分内容。科特妮说，法院对各方达成的和解协议表示满意，认为该协议符合民众的利益。美国司法部长阿什克罗夫特对科特妮的这个决定表示欢迎，称司法部将确保微软履行法院判决。而微软老板比尔·盖茨持有的6.17亿股微软股票市值上扬了19亿美元（11月4日），达到449亿美元。反托拉斯案终于在美国告一段落。不过，商界及学者普遍认为，这次判决对消费者有利，消费者未来选购软件时，将有更多选择，但从长远来说无法彻底打破微软的垄断情况。

■ 吴士宏辞别TCL

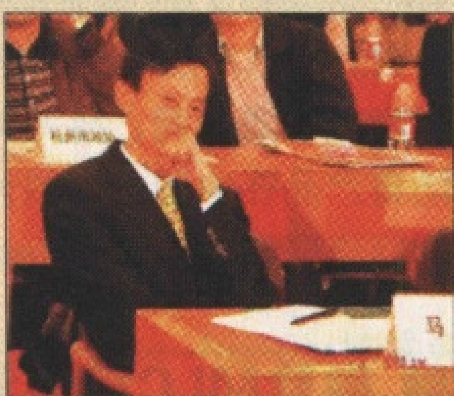
曾经在IBM、微软、TCL"逆风飞扬"的著名IT女强人吴士宏近日又将寻找新支点。11月4日，吴士宏以健康原因正式向TCL提交了辞职报告，并于5日收到TCL集团向其发出的正式书面通知，批准吴士宏辞职，生效日期是今年12月1日。尽管离开的理由是身体状况不佳，但是据传以邀请米卢蒂诺维奇做广告而名声大噪的奥克斯空调将是吴女士的下一站。

■ 联想、神州终于交手

11月4日，神州数码在其位于上地的新办公大厦宣布进军网络电脑领域。尽管他们将NC(Network Computer)称为"网络产品"，并视做其网络基础建设服务业务方向的一颗棋子。但是从面对的消费群体来看，神州数码的NC与国内PC的领导者联想的正面竞争已走向事实。

■ 网络英雄西湖论剑再聚首

11月3日，互联网热潮以来一直为业界所注目的"西湖论剑"——中国互联网经济领袖人物高层峰会在杭州召开。腾讯公司CEO马化腾，3721网总裁周鸿炜，前程无忧CEO甄荣辉，携程旅游网CEO梁建章，联众游戏网总裁鲍岳桥等5位网络领袖成为本次会议的核心人物，妙语连珠成为众多网民关注的热点。与以往讨论集中于网络流行趋势的话题不同，本次会议的议题是"经营、赢利、成长"。会议人物的选择也体现了这个论点。



阿里巴巴商务网总裁马云。

■ 英特尔近期致力行业探讨

10月29日，英特尔微处理器研究论坛在北京清华紫光国际交流中心2楼宴会厅召开。论坛主旨在于介绍INTEL未来在微处理器领域的发展力量。演讲涉及电路设计、微体系结构、编译器和运行时系统等。而11月4日，英特尔在深圳召开了英特尔信息技术峰会，会议就计算机与通信融合的发展趋势进行了广泛的讨论。此外，英特尔总裁陈俊圣宣布正式启动英特尔aPCA无线手持设备设计协作计划。6日英特尔又宣布在中国成立英特尔易用PC圆桌论坛，以期更有效地推动中国计算机产业整体的产品易用性设计能力，质量和制造工艺的发展。



■ 国际消费者联合会发布网站可信度调查报告

国际消费者联合会（Consumers International）及美国非赢利研究机构Consumer WebWatch携手发布最新调查报告，对全球医疗健康、金融信息及价格网站内容的可信度进行评估。

■ 小熊在线DIY大赛拉开序幕

日前，"纯净界"液晶显示器杯第9届小熊在线DIY游戏用机大赛已经正式拉开序幕。本次大赛从2002年12月5日开始，小熊在线将全面接收网友所提交的电脑配置方案，并于12月22日开始网上投票选举，最后被评选出的游戏至尊配置将在随后的巡回游戏大赛暨颁奖活动中亮相，以期向广大消费者推介最优秀电脑配置方案。

■ 微软发展渠道经销商

近日，微软中国副总经理叶伟伦对记者透露，微软的"春耕计划"到目前为止已招募到了420多家经销商和培训了1500多人，同时还有50家公司通过审核成为"微软金牌解决方案提供商"。这是7月份微软投入800万美金和由30人团队参与执行的"春耕计划"的成果。

■ 威盛神舟强强推出液晶电脑

11月1日，威盛电子和深圳神舟电脑有限公司在北京举行了"中国芯液晶风暴"新品发布会。会上威盛与神舟隆重推出了神舟电脑家和800VPC新品。这是首款采用威盛C3 800MHz处理器的液晶电脑。市场报价RMB4880元，继续"低价家庭电脑"的革命。



■ 联想新品携操作系统上市

10月30日下午，联想集团在北京、上海、广州、沈阳、武汉、成都、西安等7地实时互动发布了联想1+1家用电脑2002年新产品，全新一代家庭数码港天骄、天瑞系列电脑。其最引人关注的地方就是由联想自主研发的LEOS(联想操作系统)，该系统可以脱离传统Windows系统实现影音多媒体功能，是联想"电脑家电化"思想的体现。

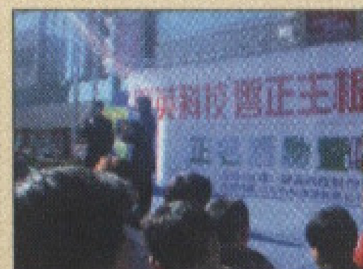


■ 旌宇联手联维尔实业

日前，台湾省知名显卡制造商旌宇企业股份有限公司，与大陆物流平台联维尔实业发展有限公司合作，联手打造大陆显卡品牌"旌耘"，并推出极具诱惑的"惊云三部曲"促销行动，宣布"旌耘"显卡将替代旌宇显卡，成为市场上新的有力竞争者。

■ 磐英科技磐正主板北京正名

11月1日，磐英(EPoX)科技在其全国总代理UNIKA双敏的协助下，在北京海龙电子城门前举行了"EPoX磐英科技磐正主板正名活动"，宣布正式启用"磐正"中文品牌，与"EPoX"英文品牌共同进行行销以及宣传。此次活动后，磐正主板将陆续在北京上市。



信息速递

■本刊记者 寂静的冰河

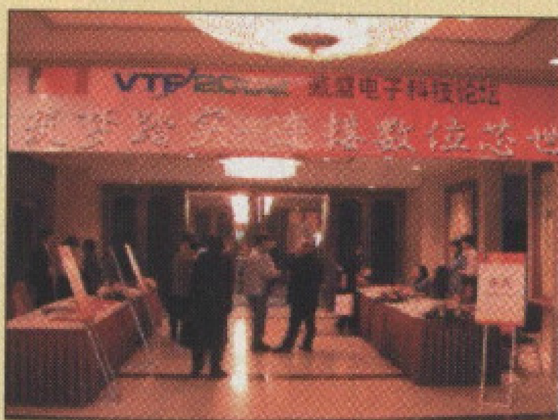
信息速递



视点

第三届威盛电子科技论坛

■ 本刊记者 司马平安



每一年的威盛电子科技论坛活动（VIA Technology Forum,简称VTF）都会从技术创新与市场导向两个方面向我们展示业内最新的动态。还记得在上一届的VTF 2001盛会中，威盛电子揭示了其创新的开放性技术平台，在众多业内参与者激烈的讨论中，向集成电路与信息系统设计领域的合作伙伴们提供了明确可行的建言。今年的VTF论坛也不例外，以“逐梦踏实——连接数字新世纪”为主题，汇集全球知名媒体、顶尖产业分析师以及超过1000名来自PC产业，涵盖设计、制造、产品管理和行销等领域的专家，并得到了包括Microsoft、AMD、Maxtor、Micron、Infineon、Phoenix、Hynix、InterVideo、CyberLink、Wyse、Microstar、Giga-Byte以及Advantech等全球知名厂商的赞助与支持。

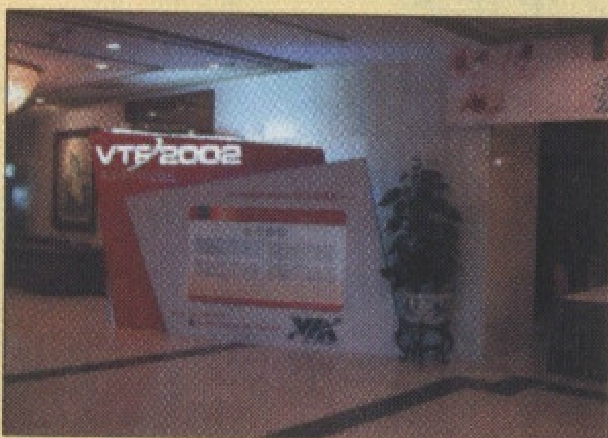
威盛电子亚太区市场行销总监郑永健先生曾经向记者表示“高新科技产业必须不断寻求新的成长机会，而2002年则是极为关键的一年，VTF 2002的目的，将不仅要探讨未来信息市场的发展商机，更希望能激荡出符合多样性需求的产品与技术，落实产业长期以来对于‘全方位连接’的期待，威盛电子也将藉由今年的科技论坛活动，促进全球信息产业的合作，提升我国高科技产业的影响力与形象。”

本次论坛导入了更多应用面的探讨，并结合精心设计的现场展区，具体呈现全方位连接的新生活型态。在论坛议题的设计上，VTF 2002将由三个应用方向切入，这三个方向包括：1.全方位连接的家庭应用；2.全方位连接的的企业应用；3.全方位连接的行动应用。

总的来看，本次大会探讨了在有线与无线网络蓬勃发展的新时代里，前瞻技术的发展趋势与应用新风貌。另外，在搭配内存、有线网络、无线网络、电信、移动式平台与嵌入式系统等多项技术课程方面，本次论坛也向我们完整并具体地勾勒出了未来信息生活的面貌。

为了更清晰地了解本次盛会的意义与威盛对未来的展望，本刊记者现场采访了威盛电子总经理陈文琦先生，陈先生说：“当传统的个人电脑产业逐渐成熟，可以察觉到资讯应用架构与数位化内容的进展，已经逐渐改变消费者的需求，并且创造出新的市场与商机。对于威盛而言，深刻地了解到‘全方位连接’对于工作、沟通与生活的重大影响，所以正全力整合产品线，响应新市场对于技术、结构、人体工学甚至是美学的要求，并将过去个人电脑的架构，延伸至家庭、办公室等领域。”

另外，陈先生还提出了一套“马达理论”，他指出：“未来的微处理器就如同马达产品，消费者不会再关心其品牌及速度，而将按自己所需性能要求进行选购，而这次威盛以可爱的包装造型推出C3微处理器，也与这一理论有所呼应。”



■ 升技决出“真DIY四大天王”



11月3日，备受瞩目的升技“中国首届真DIY四大天王”争霸赛在北京大学举行。通过层层选拔，来自全国各地的10位DIY高手群英聚会。经过激烈的角逐，北京的李智伟、上海的薛骏、广东中山市的杨宁、江苏南京市的施澄秋技高一筹，终于夺得了“真DIY四大天王”的称号。他们除了获得当天所装的电脑外（包括升技主板和优派液晶显示器），还成为升技的形象大使，出现在升技产品的海报广告等宣传品上。

■ 戴尔（DELL）电脑低价出击



在许多人的印象中，著名品牌的PC，其价格一般都高高在上。然而记者近日从戴尔方面得到消息，其速马个人电脑系列起购价仅4 598元——这一价格甚至超出了一般消费者的预期。据记者了解，戴尔低于5 000元的定价与其独特的电话销售方式有着密切的关系。其直销的方式消除了各种中间费用。用户只需拨打免费热线，在付清货款和运费后就会有专人将电脑送上门。其次，戴尔独特的物流和采购管理也是一个重要原因。种种销售成本的节约，使用户每一分钱都花在电脑上。戴尔的直接订购、直接组装，采用最新的技术和零件，所以在低价位的同时保证了产品品质。

■ 金山发布安全市场新策略

金山“蓝色安全革命”已临近尾声，反病毒市场全新的消费观念、价格观念和市场规则正在逐渐形成。11月8日，金山在北京天鸿科园酒店召开新闻发布会，宣布将于11月11日正式启动金山毒霸“蓝色升级1+1”活动——继续“革命”50天。希望能进一步推动安全软件新市场秩序的形成。

■ 佳杰科技签约美国网络联盟

日前，信息产品电子分销服务企业佳杰科技在北京正式签约美国网络联盟公司，成为美国网络联盟公司McAfee安全产品和防毒产品在中国市场的分销商。两家公司将共同管理及拓展美国网络联盟公司McAfee产品在中国的渠道市场。

■ 微软MLC培训课程媒体专场

微软(中国)有限公司于2002年7月正式推出了全新的培训模式-微软授权视窗应用学习中心(Microsoft Authorized Windows Learning Center, 简称MLC)，这是为了满足广大用户希望了解Windows XP和Office XP系列产品的强烈需求，向广大用户提供的实际操作技能教育培训。该培训可以帮助用户解决在软件使用时遇到的各种技术问题，最大限度发挥软件的特性，提高自己的工作效率。



图片新闻



国际通信展上样式新颖的韩国手机。



访谈



国际通信展上的日韩流

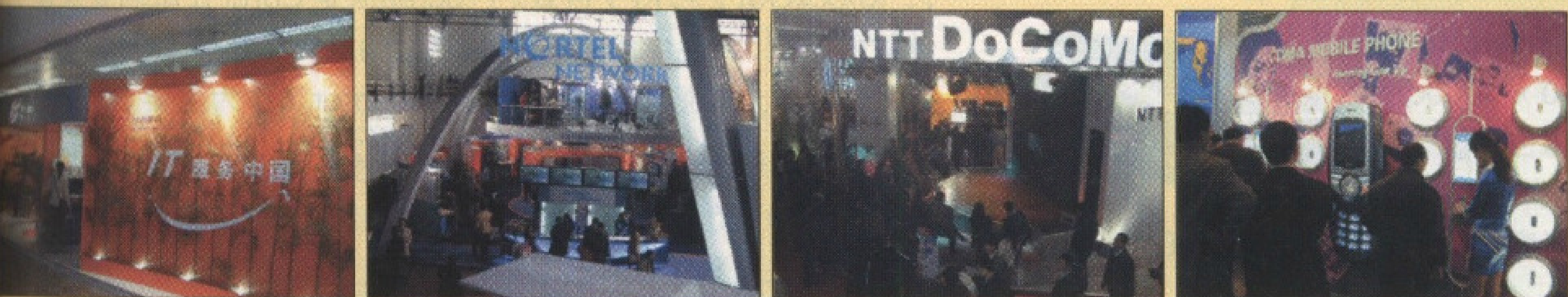
2002年10月27日开幕的中国国际通信设备技术展览会，成为近日北京青年人的一个热点话题。尽管展览涉及到民用、商用等众多技术和设备厂商，但对于普通消费者来说，最具吸引力的还是展会上的新款手机和服务内容。韩国和日本厂商组成了强大的展团，各踞一方展馆。根据本刊记者的了解，其中焦点在于日韩企业即将在中国上市的一批新款手机，以及未来的手机内容服务运营商资格的争夺。为此记者在展会上现场采访了部分企业的负责人。

松下手机是日本展区中人气最高的地带之一，众多靓丽小姐在不停地向人群展示介绍各款手机。松下的技术人员向记者介绍，这次带到中国的GD系列手机，绝大部分都是彩屏的，支持CDMA系统。其中有多款带摄像头的手机在日本也才上市不久。记者在现场看到众多消费者尝试用手机现场发送视频、相片图像文件。但是当记者问及传送文件的费用以及网络支持情况时，得到的答案比较模糊；不过众多报价低廉（最低在RMB1 700元左右，中文系统）、并宣称12月在中国上市的手机绝对令人向往。

随后记者来到了网络内容服务商，日本NTT DoCoMo的展位。与其他日本厂商不同，DoCoMo展台与中国移动、联通、网通等中国运营服务商的展台在一起。尽管中方展台的设置也很精致，但是DoCoMo著名的i-mode服务的吸引力还是聚集了最旺盛的人气。记者采访了DoCoMo的小野深宏先生。据小野先生介绍，由于NOKIA、松下、西门子等手机企业都采用了与DoCoMo兼容的WCDMA制式系统，未来i-mode的应用扩展范围将更广泛；尽管目前中国尚未确定所采用的CDMA标准，但是无论结果如何，DoCoMo都希望与中方合作，将i-mode中的精彩服务内容传递到中国大陆。随后小野先生向记者介绍了DoCoMo在日本最新推出的自己品牌的3G手机"FUMA"，并展示了诸如地点查询、图片传送、在线网络游戏等成熟实用的功能。30日下午，信息产业部部长吴基传的到来，更让DoCoMo的展台成为闪光灯下的焦点；被中方展台包围的DoCoMo，成为场地中的最大赢家。

尽管采取WCDMA制式的众多厂商大出风头，但是采用CDMA2000系统的韩国厂商也没有示弱。来自韩国SK电讯的尹先生，向记者展示了SK电讯在韩国提供的"NATE"服务模式，包括图片服务、全球定位服务、金融业务服务等，并让记者亲自体验了其中的无线支付服务的方便：依靠手机，可以购买大到跑车，小到地铁车票，即时交易。此外记者特地询问了在线游戏。尹先生介绍，韩国用户在手机上可以进行棋牌、运动竞技、射击等各种类型游戏。每个游戏进入1次收取1美元费用！在韩国每个游戏平均在线还能有18 000人，说明玩家非常喜欢现在的游戏服务。SK电讯希望有机会让中国用户也享受到这些服务。

离开展馆的时候，更多的年轻人从记者身边走过，兴冲冲地走向各个展台。看起来他们喜爱那些丰富的手机服务内容，真希望我们中国的运营商也能提供同样优质丰富的服务。



瑞星抢滩日本市场、小狮子变身健次郎

■本刊记者 生铁

11月5日，北京瑞星科技股份有限公司、日本e-frontier株式会社在北京召开联合新闻发布会，正式宣布"瑞星杀毒软件2003日本版"在中国北京和日本东京同时发布。"这是中国自主知识产权、自有品牌的信息安全软件产品第一次大规模进入国际市场。"瑞星总裁刘旭如是说。

目前在日本，趋势科技、赛门铁克和NAI的市场占有率达超过了杀毒软件市场总额的80%。这次与瑞星合作的e-frontier株式会社是1999年7月13日才在日本成立的，注册资金4亿5 000日元，它的业务涉及到软件设计和销售的多个方面。这次双方先期投入的1.8亿日元多一半都用来进行市场推广，目标是通过该产品进入日本杀毒市场的前三位，达到年销售150万套的目标。瑞星杀毒软件在日本的定价为6800日元，比以上提到的几家公司的杀毒软件定价还要高。

目前日本单机软件市场规模是中国市场的3倍。作为杀毒软件厂商更看中的是企业级市场，但是从单机市场入手，无疑可以更有利于打开品牌的知名度。在对瑞星副总毛一丁的采访中他告诉记者，目前中国软件产品进军海外市场不外乎三种形式：OEM、设立分公司和寻找合作伙伴，而后一种对于瑞星是最合适的，



这次与日本公司合作不过是瑞星整体发展规划中的一个步骤，其中投入的力度，市场的定位都是经过谨慎规划的。不过也有消息称这次的跨国合作是某种必然中的偶然。

最后值得一提的是，这次的"瑞星日本版"在日方的要求下，使用漫画《北斗神拳》的主人公健次郎作为其形象代言人，在运行该软件杀毒的过程里，还可以欣赏到健次郎英勇杀敌的动画。

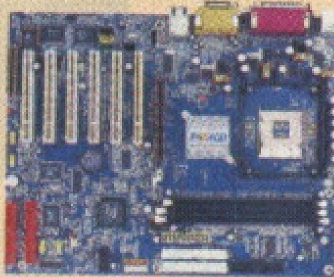




产品快报

■本刊记者 寂静的冰河

■ 威盛推出P4PB Ultra新品主板



日前，威盛又宣布推出了P4PB Ultra主板。该主板配备了目前最先进的VIA Apollo P4X400芯片组；蕴涵了IDE RAID、AGP 8×、DDR400、ATA133、USB 2.0等计算机产品最新技术；配备三合一读卡器；支持Smart Card、Memory Stick和数字安全卡，并集成了非常少见的C-Media 5.1环绕立体声音频系统，在多媒体表现方面有更多的支持。

■ SiS最新芯片组蓝图曝光

日前，矽统科技公布了旗下最新版北桥/南桥芯片发展蓝图。多款计划推出的芯片组中包括：支持英特尔即将推出的533MHz及更高前端总线P4处理器的芯片组，支持AMD计划推出的K8 800MHz FSB处理器的芯片组以及支持串行ATA150等多种技术规格的南桥芯片。其中的655和R658在11月正式投入中国大陆市场。

■ 厦华显示器通过ISO9001质量认证

厦华显示系统有限公司近日宣布，顺利通过2000版ISO9001（ISO9001：2000）国际质量管理体系认证，从而成为国内显示器生产企业中较早通过该认证的厂商之一。ISO9001：2000版国际质量管理体系，对企业在质量、产品和生产过程中的持续改进能力和实力等各方面要求很高。通过该标准表明，厦华显示系统有限公司在质量管理方面已达到了国际标准，为产品研发、客户服务等方面提供了强有力的支持。

■ 紫光Uniscan B800扫描仪登场



清华紫光日前推出了Uniscan B800扫描仪。该产品拥有1200×4800dpi的分辨率和48位真彩，16位灰阶，并采用了超薄的CCD技术和USB 2.0接口，有效提高了扫描速度。市场参考报价：RMB1 280元。

■ 爱普生新款打印机上市

爱普生日前正式推出了Stylus Photo 830家用照片打印机。该产品采用新型微压电打印技术，最高分辨率达2800×720dpi，并采用6色喷墨技术；增加了淡青色和淡洋红颜色，同时提供了并口和USB两种接口。市场报价：RMB1 500元。

数字化IT

50%和63%： 日前，四川省社科院完成了四川省首个以网络生活为主题的青年全景调查。调查发现50%的青年不相信网恋，63%的受访者或多或少存在网络孤独感。

6.056亿： 据Nua Internet Surveys互联网调查公司最新发布统计，全球网络用户首次突破6亿。截止2002年9月底，全球互联网用户已从2002年5月底的5.807亿增长到了6.056亿。其中，亚太地区的互联网用户已达到1.872亿，超越北美地区成为第一大用户群体。

20%： 据日本方面的调查显示，超过20%的日本大企业监视管理人员和普通员工的电子邮件，这样做的目的是防止泄漏企业机密和客户信息。

14.4%： 2002年以来全球电信业一片愁云惨雾，相比之下，中国的电信业一枝独秀：今年1至9月份，全国通信业务收入完成3353.79亿元，比上年同期增长14.4%。其中，电信业务完成2987.02亿元，比增15.4%。。

■ Corel公司展示Procreate新品

11月6日，Corel公司在国内四大城市上海、广州、成都和北京，开始逐步展示它的Procreate产品系列中的新品——Painter 7、KnockOut 2和KPT特效。Procreate是Corel公司的专业设计软件系列，新品中的Painter是款融绘图和编辑图片于一体的强大软件，众多好莱坞大片都曾用Painter 7作为主要CG制作工具。本次在北京的展示时间是11月25日，地点是嘉里中心饭店二层大宴会厅。

■ LG电子发布数字显示器新品

11月11日，LG电子在北京以“数字·显示·未来”为主题，发布并展示了它的高端新品——数字显示器。此次发布会共展出了新型的F700PD Digital数字显示器，其先进性主要体现在信号保真度、单一模式回路结构、无扫描线的干扰。



环球

中国： 10月25日，Adobe正式宣布现任中国区总经理皮卓丁晋升为大中华区总经理。分析人士认为，以Photoshop、PageMaker等软件驰名的Adobe此次首设大中华区，并提升来自中国大陆的员工为最高管理者，说明中国大陆软件市场环境日益改观和IT跨国公司总部由香港特区、台湾省北移大陆内地的趋势仍未衰减。目前，皮卓丁是唯一一位在IT跨国公司大中华区任最高职位的中国大陆职业经理人。

美国： 据美国加州政府提供的一份最新统计数字显示，由于科技领域的持续低迷状态，作为美国高科技象征的硅谷地区，今年10月份的失业率达到7.9%，高出上个月加州各地区6.4%的平均失业率，同时创下了1983年以来硅谷地区失业率的新高。

韩国： 韩国已公布了在2005年之前电信公司向其高速宽带网络投资13.3万亿韩元的计划。韩国信息和通讯部表示，KT公司和其它ISP提供商将负责筹措这笔资金，其中包括2580亿韩元的政府贷款。度过金融危机的韩国自从盯上了互联网之后，其疯狂的投入让人想起了危机前对地产投资的热情。



视点

产品快报

英特尔发布支持超线程技术的PC处理器

■ 本刊记者 小虫

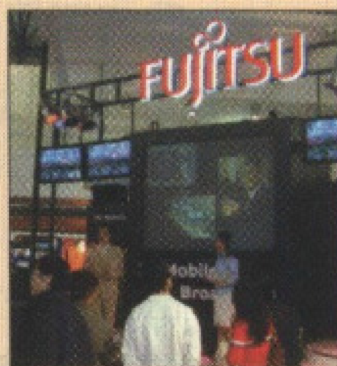
美国当地时间11月13日10点（北京时间11月14日14点），英特尔（Intel）公司在全球同步发布第一款应用超线程技术（Hyper-Threading Technology）的P4 3.06GHz处理器。这是芯片厂商首次将该技术应用到PC处理器上，英特尔称这是PC产业历史中一个重要的里程碑。

超线程技术首次提出是在2001秋季英特尔开发商论坛（IDF）上，而支持该技术的首款服务器处理器"Xeon"于2002年2月25日发布。超线程技术的基本原理是通过在CPU内部同时执行多个线程来提高命令执行效率，因此单个CPU可以在操作系统（OS）中以两颗逻辑处理器的形式出现。与多物理处理器系统每个处理器都拥有各自的执行单元不同的是，采用超线程技术的逻辑处理器共享一个执行单元，不过它们都配备了单独的寄存器。

超线程技术需要用户平台同时满足以下4个条件：1.3.06GHz及以上频率的P4处理器（默认频率）；2.支持超线程技术的英特尔芯片组主板，简单地说，除了i845G A-step版本之外，所有支持533MHz前端总线的P4芯片组；3.支持超线程技术并且可以启动该技术的主板BIOS；4.支持超线程技术的操作系统，包括WinXP、Win2000 Server以上版本、2.4.18以上核心的Linux。超线程技术应用在支持该技术的程序上，会使性能获得16%～45%的提升。随着支持超线程技术的软件、游戏的普及，超线程技术的威力将得到最大的发挥。目前支持该技术的主要商用程序有：Windows Movie Maker、Adobe Photoshop、XMPEG with DivX、Discreet 3DSMAX、Magix MP3 Maker、Adobe After Effects。不过对于普通用户的应用来说，超线程技术的优势将体现在处理多任务环境中，当然3GHz以上的主频也会带来性能的提升。

支持超线程技术的P4处理器现已到达晶合实验室，详细报告请关注本期新品。

■ 富士通南大软件推出"三击快录"



2002年10月30日，南京富士通南大软件在北京国际展览中心，推出了与中国科学院北京凯思昊鹏软件工程技术有限公司合作研制的"三击快录"手机输入法系统。该输入法的特点是可以在3次击键内输入大部分常用字，不同于目前常用的手机输入系统，比较符合目前短信息流行的通信趋势。

■ 明基推出K791钻石珑显示器

2002年10月，明基正式推出采用三菱钻石珑显像管的桌面显示器。该产品采用了三菱电机公司最新推出的M2-300荫栅式超高亮度CRT，在1024×768分辨率下可实现85Hz的高刷新率，最高分辨率达1600×1200@75Hz。此外，还设有SmartEye高亮影像增强模式热键，用户可根据应用需求随意调节亮度。目前该产品的市场报价为：RMB1599元

■ 爱国者推出多项促销活动



近日，华旗资讯在全国同时推出两项大型促销——"天生无暇，超薄绝配"以及"钻石行动Ⅱ"活动，从即日起，凡购买爱国者液晶套装海洋之心的用户，均可将99元的爱国者4D光电鼠免费升级为168元的爱国者极光鼠；凡购买爱国者系列585T、585MT液晶显示器的用户，均可获赠价值88元的爱国者超薄手感王键盘一个，并承诺其液晶系列显示器实现绝对无亮点，完全解决用户的后顾之忧。此外特推出年终产品优惠活动。爱国者移动存储产品各款均有大幅价格优惠，其中迷你王（无驱MP3型）免费试听、购买每款存储王均有一转四USB—HUB赠送。



言论

"联众刚创业的时候，来的人不多。有一次来了一个玩家打牌，我就一个人用了3个ID和他玩，结果被人说搞三陪。"

——西湖论剑上鲍岳桥回忆创业之初时的笑谈

"永中Office软件问世，世界上才真正的有了'Office办公产品'。"

——永中Office新品发布会上该公司总裁曹参豪言

金山毒霸病毒预告

12月1日："寇指特"W32.HLLW.Cozit蠕虫病毒。每逢12月1日发作。通过KaZaA P2P方式传播，危害程度低。

12月3、4、10、20日："视频"W32.HLLO.Videoinf病毒。该病毒覆盖与其同目录下的所有.ht*及.exe文件，并从注册表中获取本地机器的信息，然后将之发送给黑客。当前日期为3、4、10、20日时，它会自动格式化C盘。通过电子邮件传播，危害程度高。

12月13日："罗克素"W32.HLLW.Loxar蠕虫病毒。该病毒会以自带的随机文件名，将自己复制到所有磁盘的根目录及KaZaA共享文件夹内。通过KaZaA P2P网络传播，危害程度中。

12月14日："本体"HTML.Reality.D病毒。发作时删除Office 2000的安全设置。通过电子邮件传播，危害程度低。

12月15日："勇气"W97M/Courage.a病毒，感染Word文档及模板的病毒。通过文件传播，危害程度低。

上述病毒金山毒霸均能查杀，请用户到毒霸网站www.duba.net下载新的升级包。金山在举行购买毒霸，免费升级下一版的活动，详见www.duba.net。

如发现可疑文件，请E-mail至：
virus@kingsoft.net
数据修复急救E-mail：sos@kingsoft.net
数据修复联系电话：（010）86243222
13691133891



厂商：Intel（英特尔）
上市：2002年11月
售价：暂无
附件：不详
推荐：喜欢尝新，对性能要求极高，需要系统经常运行多任务并保持应用潜力的用户
咨询电话：010-85298800

炫目度：
口水度：
性价比：未知

晶合实验室 小虫

超线程技术+3.06GHz=？

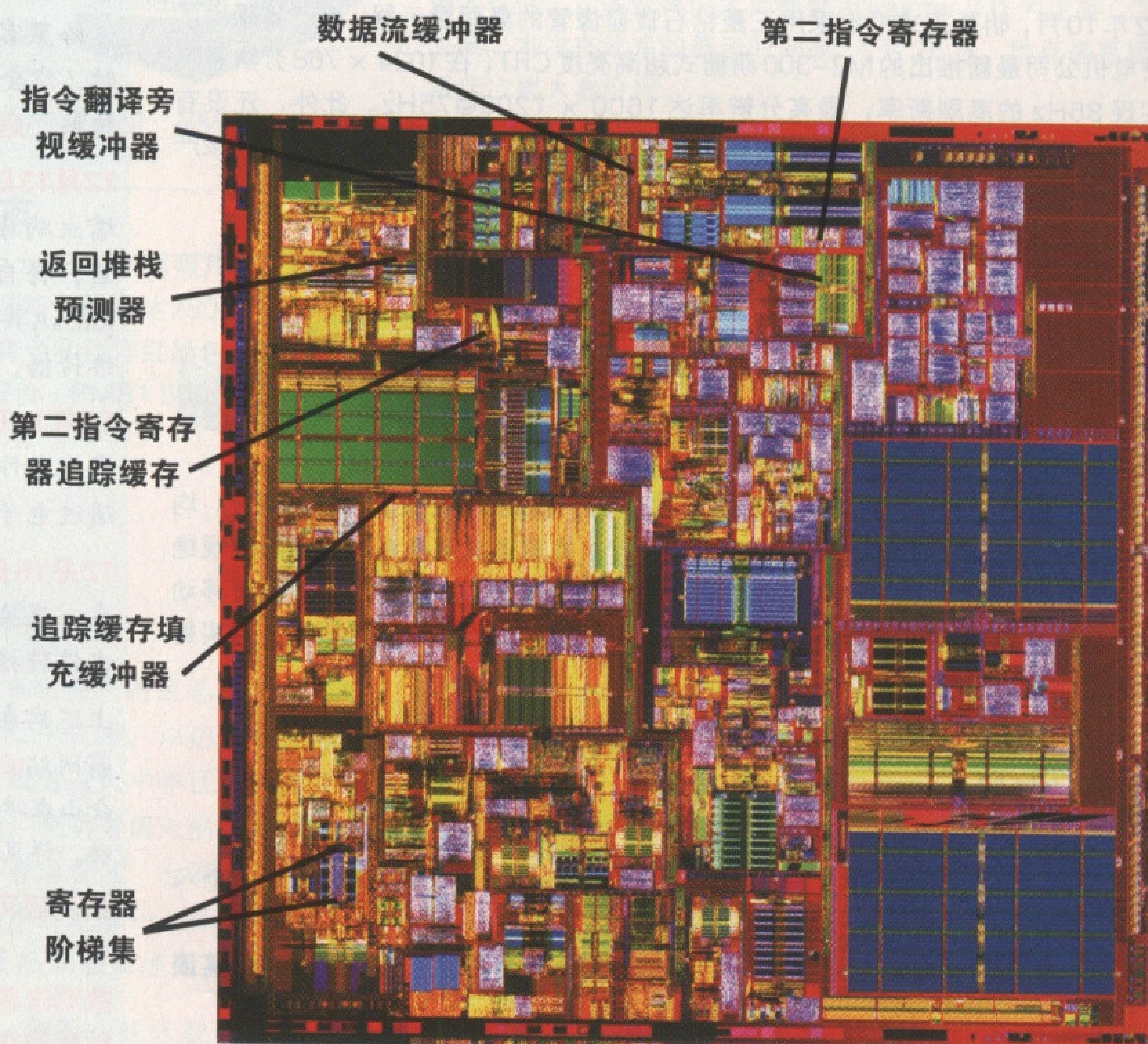
对很多用户而言，拥有一套双处理器系统是一个可望而不可及的梦，因为这些系统定位在工作站以上级别的应用，高昂的价格使得它们不适用性价比的评价原则。在普通应用环境下，多处理器系统不会显现出任何优势，然而对有某些特殊需要的用户来说，多处理器带来的优势是单处理器所无法替代的，这些应用主要集中在多线程程序和多任务环境的运行上，多处理器系统的性能和稳定性都远远超过单处理器系统。以往的多处理器系统基本上可分为DP（Dual-Processor，双处理器）和MP（Multi-Processor，多处理器）两种，DP主要应用于工作站，而MP主要面对服务器。

和DP与MP必须应用于物理处理器不同，SMT（Simultaneous Multi-Threading，并行多线程）技术可在单处理器上实现多线程操作，SMT的典型应用就是Intel公司的Hyper-Threading（超线程，以下简称HT）技术。HT的首次提出是在2001秋季英特尔开发者论坛（IDF Fall 2001）上，而支持该技术的首款服务器处理器“Xeon”于2002年2月25日发布，包括DP和MP两个版本。

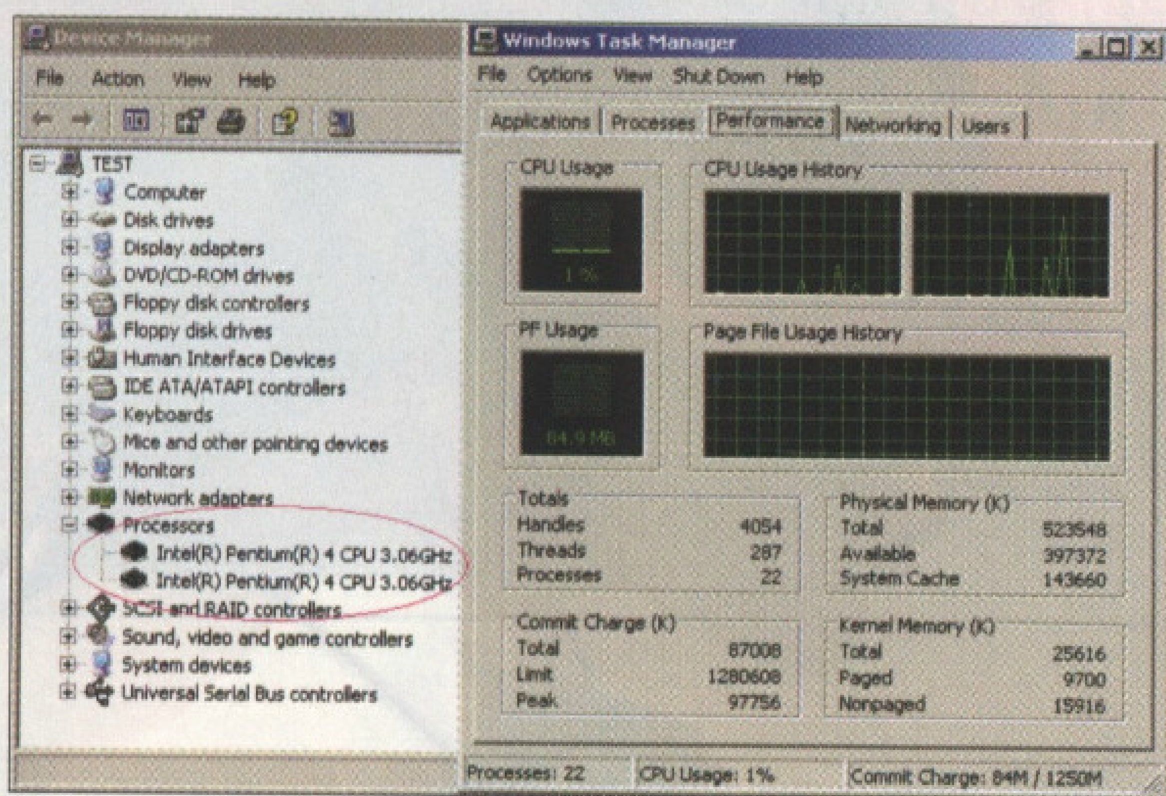
2002年11月13日，英特尔公司在全球同步发布了支持HT的P4处理器，应用0.09微米铜布线工艺（未得到官方证实），开发代号“Prescott”，起跳频率为3.06GHz，预计可达到10GHz，这是芯片厂商首次将该技术应用到PC处理器上。英特尔称这是PC产业历史中一个重要的里程碑，可带来完美的数字媒体体验，并可为下一代软件应用程序和互联网创新提供预留空间。

篇幅有限，我们只能最简单地给大家介绍HT的基本原理：通过修改CPU核心特定的部分，使得单个CPU具有两个指令寄存器和其他一些指令单元，通过和芯片组配合可让操作系统认为当前存在两块CPU，并给它们分配线程和任务。HT的应用对系统最大的好处是它可使多个线程和任务得到并行处理，从而提高CPU资源的利用率（注意，不是占用率），系统性能随之也得到提升。

我们可用网络蚂蚁作类比。在网络带宽一定的情况下，网络蚂蚁可将一个下载任务分成多个并行进程来下载，这样就可充分利用网络带宽。如果服务器端仅支持单进程，那么只有一个进程可工作，而其他进程都处于闲置状态。HT P4的算术执行单元相当于网络带宽，而指令寄存器相当于进程，服务器端角色则由应用软件来扮演。不过HT的实现当然要比网络蚂蚁要复杂得多，为了实现这一技术，英特尔修改了



Prescott P4在Northwood核心上的改动部位



任务管理器和设备管理器都显示出两块CPU。

Northwood P4核心的7个地方，具体部位如前图所示。

由于制造工艺的改进，这些改造给CPU核心尺寸带来的增加不到5%，因此还是可使用Northwood P4的封装。在正确安装了HT的系统里，操作系统会显示当前安装了两块处理器，我们称之为逻辑处理器。每个逻辑处理器各自拥有完整的指令寄存器，但只能共享一个算术执行单元。

那么，这样设计芯片有什么好处呢？虽然操作系统可分配任务和线程，但单线程CPU却只能同时处理一个，在多个任务和线程的情况下，CPU只能交错执行，这样执行的结果是CPU资源的利用率不足，和依次执行任务或者进程所用的时间基本相同；引入HT技术后，逻辑处理器拥有了并行处理进程或任务的能力，这样可提高CPU资源的利用率，从而缩短完成多个线程或任务的时间。线程和任务是两个不同的概念，一个任务里可包括多个线程，对于逻辑处理器来说，线程可来自一个任务，也可来自不同任务。如果把多任务情况视作一个大任务，那么这个大任务里面就包含了多个线程，HT P4执行这个大任务的效能无疑会比Northwood高。

我们知道，P4处理器自发布以来一直受到20级的超长管线（Hyper Pinelined Technology）设计的制约，为弥补管线设计的不足，英特尔给P4打上了快速执行引擎、SSE2指令集、400MHz前端总线（P4前端总线是外频的4倍）、执行追踪引擎和高级动态执行等补丁，可惜执行效能还是不理想。

英特尔支持P4平台的决心非常坚定，它首先将P4的二级缓存提高到512kB（2002年1月发布Northwood核心P4），然后将外频提升到533MHz（2002年5月7日发布2.4B、2.53B处理器）。最后，英特尔使出了杀手锏：HT。和从前的改进方案不同的是，只要应用程序支持，HT可立刻使处理器性能获得相当可观的提高，并且在多任务环境下可给用户带来立竿见影的进步。

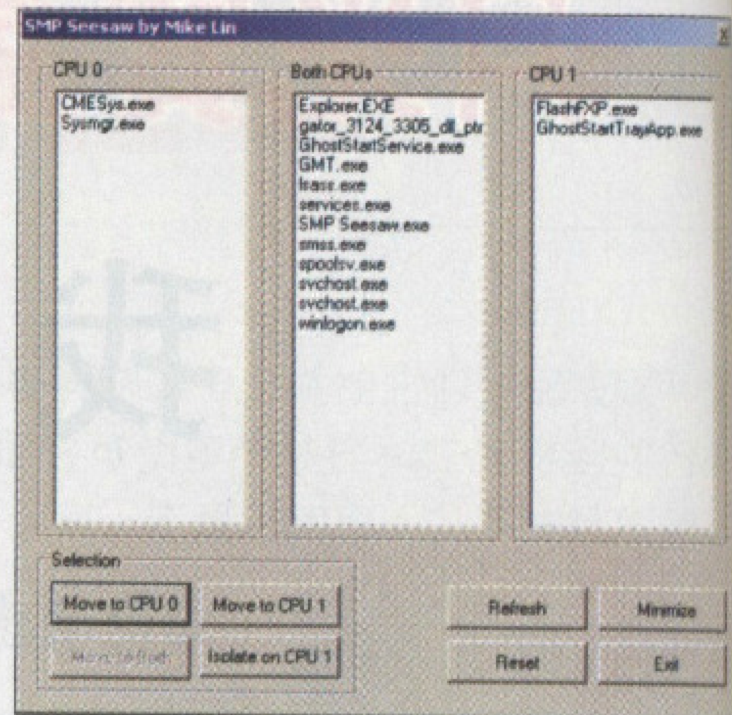
当然，HT也并非完美，由于共享一个算术执行单元，逻辑处理器的性能和物理处理器相比效能要差一些，在处理器资源占用率较高的情况下，支持HT的程序获得的性能增益就会下降。为避免这个问题影响HT发挥性能，英特尔在3.06GHz的处理器中才开始应用HT，并宣称主频越高，HT的作用就越明显。尽管如此，HT技术的使用可以说是“P4改进史”中最重大的变革，它的影响超越了硬件范围。

应用方面，超线程技术需要用户平台同时满足以下4个条件：

1、默认频率3.06GHz及以上的P4处理器。在2002年春季IDF上，英特尔工程师使用特殊的制冷设备将Northwood P4超频到4.684GHz，英特尔曾经承认Northwood P4处理器也有HT部分，但没有打开，这显然是因为运行频率还不够高。

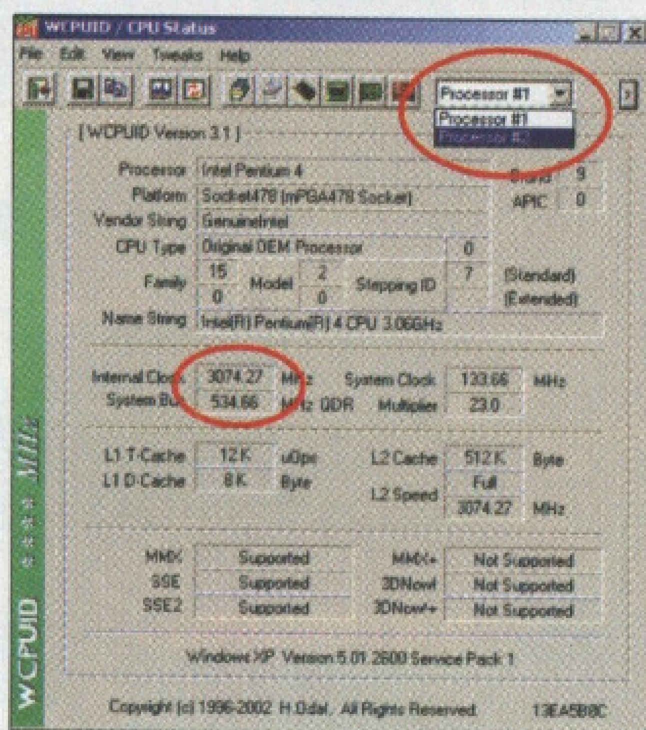
2、支持HT的英特尔芯片组主板。简单地说，除i845G A-step版本外，所有支持533MHz前端总线的P4芯片组都可。对于第三方厂商的芯片组，Intel不否认它们有支持HT的可能，但这些芯片组不会得到Intel的认证。

3、支持HT并可启动该技术的主板BIOS。目前市面上支持HT的芯片组都还没有支持HT的BIOS，用户需要刷新特定的BIOS才可使芯片组打开HT支持。



使用SMPSeesaw可以将应用程序分配给特定的CPU执行。

4、支持超线程技术的操作系统，包括Windows XP、Windows 2000 Server以上版本、2.4.18以上核心的Linux。从大多数条件上看，HT对系统的要求与物理多处理器系统一致，但操作系统及版本的需求方面略有区别。英特尔推荐在安装操作系统之前，在BIOS里打开HT选项以便让操作系统正确识别逻辑处理器。我们测试时，曾在安装英文Windows XP英文专业版+SP1完成之后，再打开BIOS里的HT选项，系统顺利识别了双逻辑处理器。通过Photoshop 7.0测试对比，我们确认这两块逻辑处理器已经发挥了作用。我们就此询问了英特尔相关的工程师，他们确认了这个现象的存在，但认为这样使用HT会带来一些潜在的问题。



WCPUID 3.1中显示出两颗处理器。

缺乏应用程序支持是HT现在面临的最大问题。以往因为没有硬件支持，支持多线程的程序主要面对服务器应用，不过随着支持HT的P4面世，会有越来越多的程序支持多线程。对于软件开发商来说这不是难事，也许一个补丁就可解决，随着支持超线程技术的软件、游戏的普及，超线程技术的威力将得到最大发挥。HT应用在支持该技术的程序上会使性能获得约16%～45%的提升，性能提升幅度除了程序之外，还取决于CPU资源占用率和主频的高低：资源占用率越低，性能增益越大，主频越高，越能发挥HT的威力，其实这两者的目的都是使逻辑处理器拥有更强的性能，以加快各自线程的执行速度。

目前支持HT的主要程序有：Windows Movie Maker、Adobe Photoshop、XMPEG with DivX、Discreet 3DSMAX、Magix MP3 Maker、Adobe After Effects，但并非所有支持多

处理器的程序都会支持HT。举个例子，Quake Ⅲ很早以前就支持SMP（多路对称处理器）了，但我们在HT系统中打开SMP支持后，性能反而大幅度下降，系统也变得不稳定，看来逻辑处理器和物理处理器还是不一样的。

在不支持HT的程序上使用HT P4时，由于逻辑处理器性能不如物理处理器，而单个程序只能使用一个逻辑处理器，另外一个逻辑处理器处于闲置状态，这会导致系统性能略微下降。在多任务环境中，HT会带来很明显的优势，操作系统会自动分配应用程序到各个逻辑处理器，比如运行游戏的同时压缩音乐，会觉得和系统运行单个程序几乎没有区别，用户也可通过特定的软件分配程序给具体的逻辑处理器执行。不过一旦运行的程序对系统的其他部分比如说硬盘、内存要求很高，或者一个支持HT的应用程序抢占了所有逻辑处理器资源，系统的性能还是会有明显下降。

和以往一样，Intel在新的P4发布前夕给我们送来了套装系统，包括应用超线程技术的3.06GHz P4处理器、支持PC1066 RDRAM的D850EMV2原装主板（i850E芯片组）、两条256MB三星原厂PC1066 RDRAM和一个原装涡轮风扇。

这块支持HT的P4 CPU和Northwood P4在外表上没有任何区别，针脚定义和核心电压也没有改变，这意味着HT P4可使用在从前的P4主板上。吸引我们注意力的是PC1066 RDRAM，因为在2002年春季IDF展会上，Rambus公司所展示的PC1066和PC800 RDRAM之间接口是不兼容的。很显然，为照顾兼容性，内存厂商做了很大改进，眼前的两条PC1066 RDRAM除了频率更高、带宽更大外，和PC800 RDRAM完全一样，它甚至还需要终止条才可工作。

我们添上ATI原厂RADEON 9700 Pro显卡（128MB显存）和WD1200JB（120GB、7200r/m、8MB缓存）硬盘来搭建测试平台，这套系统代表着当前PC的最高性能，瓶颈也减小到最低程度。软件方面，安装Windows XP英文专业版+SP1，设置为性能最优化；关闭声音，驱动安装Intel芯片组驱动4.20.1006版，应用程序加速器2.222多语版和ATI显卡公版驱动6.13.10.6178版。

性能测试方面是个难题，虽然我们已升级所有常见测试软件到最新版本，但它们都不支持HT，然而这些测试数据的确可反映出测试平台在当前应用环境下的表现。为体现超线程技术的威力，我们加入并非基准测试软件的Photoshop 7.0，用它打开一个40MB的图片，执行一个带3种滤镜的动作，记录动作完成的时间，这个时间越短成绩越好；虚幻锦标赛2003是新上市的游戏大作，我们选择常用的“DM-Antalus”关卡，分辨率设置为1024×768，把所有细节设置调到最高，打开三线过滤（Trilinear Filtering）；视频编码测试用FlasKMPEG 0.7.8.39调用DivX Pro 5.02 Codec作为视频编码引擎，不处理声音，采用原分辨率（720×576）进行压缩，打开iDCT（反转离散余弦变换）模式，输出为25帧/秒；音频编码使用RazorLame 1.1.5调用Lame 3.92对一个71.4MB的.wav文件进行编码，压缩品质设定为最高品质“VBR Studio”，时间越短成绩越好。

从测试结果看，PC1066 RDRAM+i850E确实是P4的最佳平台，它们的结合将PC系统的性能提升到了一个前所未有的高度。支持HT的程序性能会得到相当明显的增强，Photoshop 7.0在打开HT之后获得了将近20%的提升（测试时CPU资源占用将近100%）。

商业性能测试

测试软件	SYSmark 2002	CC Winstone 2002	Business Winstone 2001	SiSoft Sandra 2002		WinBench 99 2.0		Photoshop 7.0
测试项目				整数内存带宽	浮点内存带宽	商业磁盘性能	高端磁盘性能	
HT P4 3.06GHz	311	46.1	81.2	3338	3332	18500	35400	230
P4 3.06GHz	308	49.8	83.2	3340	3336	22100	37700	275
P4 2.80GHz	305	43.8	79.2	3345	3330	17800	34700	299

3D性能测试和处理器测试

测试软件	3DMark-2001SE	Quake III 1.32 (four.dm_68)			虚幻锦标赛2003	Super π 1.1	Lame3.94	Divx 5.02
测试项目		800x600-/16Bit	HQ 1024x768	HQ 1600x1200	DM-Antalus	104万位		
HT P4 3.06GHz	15521	355.5	349.7	209.2	61.18	50	37	38.46
P4 3.06GHz	15531	357.9	351.4	209.2	61.41	48	37	34.48
P4 2.80GHz	15132	340.9	340.3	209.2	57.52	54	40	31.5

不支持HT的测试软件表明：打开HT之后的CPU执行效能的确有些降低，虽然幅度不大。不过在那些需要同时密集运行多个程序的测试软件（SYSmark2002）中，HT还是体现出少许优势；HT在视频解码方面的性能也获得了一定提高。

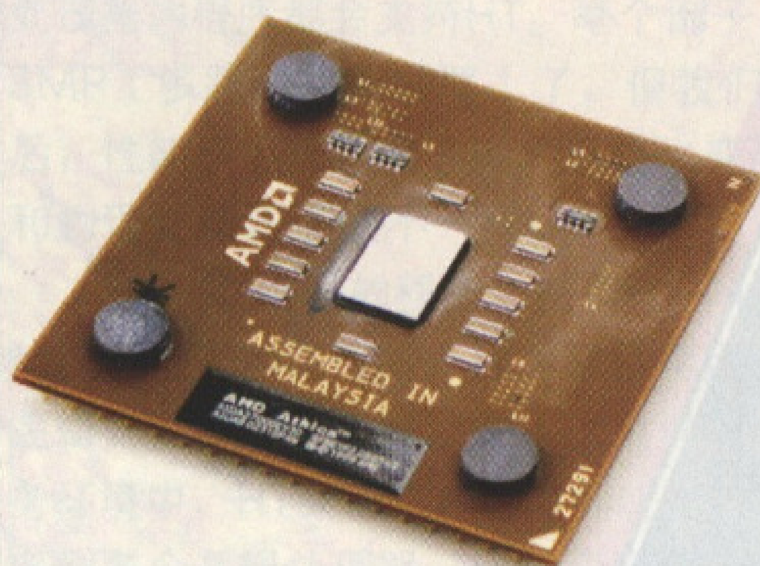
至于游戏方面，目前还没有游戏可支持HT。测试表明，《虚幻锦标赛2003》和Doom Ⅲ 0.02也还不支持HT。对于游戏玩家来说，他们暂时还无法从HT上获得任何利益，除非他希望一边玩游戏一边压制MP3音乐:)。

晶合实验室测试联盟



编辑点评

当一样新东西出现在我们面前时，用固有的眼光来打量它通常会得出错误的结论。虽然从目前来看，HT的实际应用价值主要体现在少数支持它的应用程序和多任务环境上，但就像Windows XP刚推出时，几乎没有适合它的驱动一样，支持HT的应用程序普及指日可待。随着主频的攀升，HT的威力会越来越强。技术进步总是在不断推动我们的思维，操作系统、应用软件和游戏的更新对硬件架构的要求正在以飞快的速度增长，毕竟3.06GHz只是开始。



厂商：AMD（超微）
上市：暂未上市
售价：暂无
附件：无
推荐：硬件发烧友、AMD的忠实拥护者
咨询电话：010-68945278

炫目度：
口水度：
性价比：



AMD Athlon XP 2700+处理器

最近半年AMD的形势似乎不太好。一方面，Athlon XP系列处理器无论在标称值还是实际运行频率方面，都已落后于Intel的P4，另一方面新一代Hammer系列处理器迟迟无法推出，这使得AMD显得比较被动。当大家读到本文时，支持超线程技术的Intel Pentium 4 3.06GHz处理器已经发布，这无形中进一步增大了AMD的压力。

经过几个月的沉默后，AMD给我们带来了Athlon XP 2700+和2800+。尽管后者已有样品，但正式上市还要到明年1月（前者已经在欧美市场上市），到那时3.06GHz的P4应该已成为市场热点了，所以AMD还是慢了一拍。



↑CPU核心
←CPU编号

Athlon XP 2700+的实际主频为2166MHz，采用0.13μm工艺的Thoroughbred-B核心，与我们过去测试的2200+（Thoroughbred-A核心）相比，其核心的尺寸增加了4mm²。改进的“B”版核心增加了一个内部连接层，电路设计更加成熟，有空间放置更多的电容以提高稳定性，另外理论上发热量也会有所降低；其实“B”版核心自从2400+已开始采用了。最重要的改进还在于AMD终于实现了166MHz外频，这样就可配合DDR333同步运行了，同时也意味着老的KT133/266及同类主板将无法支持新核心的Athlon XP。现在DDR400的主板已纷纷上市，所以AMD可能还要进一步提高外频，不过这恐怕不是近期能看到的。

本次AMD还送来了一整套测试样品，包括富士康的CPU散热器、磐正（也就是过去的EpoX磐英）的EP-8K3A+主板、ATI的RADEON 9700 Pro显卡和Corsair的256MB DDR400（CL=2）内存，内存颗粒外覆有铝质散热片。EP-8K3A+是一块基于VIA KT333芯片组的主板，从过去的测试来看，其性能很出色，BIOS设置项目也非常丰富，是理想的测试平台。Corsair内存在欧美有极高知名度，以其优异的性能成为超频玩家的最爱，可惜这次搭配的主板不支持DDR400，所以未能充分发挥出它的潜力。其他测试平台为：WD 1200JB硬盘，安装Windows XP英文专业版、VIA芯片组4 in 1驱动4.43、RADEON系列公版驱动7.77-6.13.10.6178。

这款Athlon XP 2700+的发热量仍然不小，主板测得的核心温度在60℃以上，但运行时散热片的温度并不高，这可能是由于核心接触面较小的原因。而AMD又不打算改变封装形式，所以只好提醒用户最好使用铜触面的散热器，好在测试中它相当稳定。测试结果如下：

3DMark2001 SE	640X480/16bit	16098
	1024X768/32bit	14688
SYSMark2002	整体得分	233
Quake III v1.32	Fastest 640X480/16bit	345.5fps
Super π v1.1	104万位运算	51秒
Lame v3.94 Alpha 1		48秒
FlaskMPEG		98秒

◆注：为充分体现CPU的计算能力，我们在最低分辨率下测试了3DMark2001；用Lame 3.94 Alpha1将71.4MB的WAV文件（共7分04秒）压制为MP3，压缩设置为“Studio VBR”预设方案；FlaskMPEG压缩的DVD片断大小为79MB（片长2分14秒），设置为不压缩音频，视频编码器为DivX 5.02 Pro。前三项得分越高越好，后三项运行时间越短越好。

3DMark2001 SE的标准测试取得了14688的高分，Super π的成绩更是突破了1分钟大关，其余各项测试成绩也都相当出色。如果能配合DDR400的主板，相信其性能还会有一定提升。



编辑点评

由于开始采用166MHz外频，Athlon XP 2700+的性能有了较大提高。与上次测试的2100+相比，2700+的主频提升了不少，改进的核心在发热量方面控制得还可以，散热器的温度不像以前那么“吓人”，但主板测温的结果还是令我们有一些担心，所以选择一个好的散热器仍是必不可少的。



厂商：EPSON（爱普生）
上市：2002年10月
售价：3380元
附件：说明书、驱动光盘
推荐：高级个人用户或小型商业数码冲印
咨询电话：800-810-9977

炫目度：
口水度：
性价比：



EPSON Stylus Photo 925打印机

Stylus Photo 925打印机（以下简称925）是爱普生最新推出的高端产品，其外形上与同期发布的爱普生Photo 915（以下简称915）非常相似，配色几乎一样，只是个头更大，造型上也更方正一些。

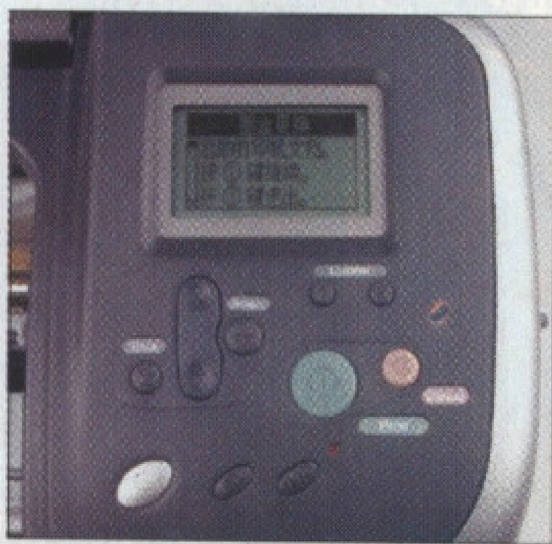
在功能上，925相对于915有较大优势：自动裁纸功能，自带读卡器，可连接其它USB设备的USB接口，增强的独立打印控制项目等等。在性能参数上，925和915差别并不明显，它们的解析度相同，横向解析度经过优化都可达到5760dpi，且也都是6色打印，支持的各种打印技术也相同。打印速度方面，普通文本925明显要快，而彩色图片则是915快一些。

新增的读卡器可直接读取闪存卡而无需适配器，比915方便了不少。925放弃了对SD和MMC的支持，加入对CF卡的支持，同时保留了原有的SM卡和记忆棒插槽，因为相对廉价的CF卡被广泛应用于数码产品中，SD和MMC相对比较少见，特别是在数码相机中用得不多。



自带读卡器

925可实现单张最大幅面为A4、或最宽210mm的卷轴纸（即A4宽度的卷轴）无边距连续打印。打印卷轴时，可根据卷轴的宽度自行调整并安装卷纸器。它可选配彩色液晶屏，可在打印机上直接浏览JPG图片，进行缩放、调整布局、选择纸张和幅面、打印照片索引等等，如果你不需要编辑图片的话，完全可以脱离电脑使用。彩色液晶屏在独立打印时对选择照片很有帮助，不过以其大小及解析度，想要预览打印效果实在有点勉为其难。


打印控制面板

这款打印机标称可达5760dpi的超高解析度，不过这种解析度是爱普生通过“照片分辨率升级技术”实现的，也就是说通过这项技术可达到相当于5760dpi的打印质量，但并非是其实际解析度（Photo 925的实际解析度为1440×720dpi）。当然这种技术的确有效提升了打印质量，使得925的表现更加出色。

Photo 925支持第二代“全真数码影像技术”（Print Image Matching II），它能使数码照片的输出更加精准，并有效地降低数码噪声，不过它的实现有赖于数码相机的支持。目前佳能、索尼、尼康、奥林巴斯等品牌的主流数码相机都支持P.I.M. II技术，不过一些老的机型可能不支持，或只支持较老的P.I.M. I。

数码相机还有一个类似P.I.M.的新标准——Exif 2.2，对于两者的效果，数码相机和打印机厂商商各执一词，数码相机厂商就很少提及P.I.M. II，它们认为Exif 2.2是更有效的新标准。无论如何，P.I.M. II的确能使打印机的色彩还原能力有很大改观。

Photo 925的自动裁纸功能大大方便了用户，但由于没有手动进、退纸功能，一旦设置的出纸长度出了问题，就只好把纸全退出来自己裁了。另外，驱动软件中没有裁刀校准功能，需要在打印机上进行校准，略显不便。随机附送了PhotoQuicker软件，支持P.I.M.技术，并可更轻松地对无边距打印的图片进行专业化的排版。

我们实际测试了高光泽照片纸、普通360dpi喷墨纸和重磅粗面纸的打印效果，分别打印了静物、人物和PDF文档测试页，925在高光泽照片纸上的表现相当出色，不过与爱普生的顶级产品Photo 950相比，它的细节表现还是有所欠缺，且颜色偏暖。在重磅粗面纸上的表现则很完美，无论是细节还是色彩还原都十分出色。由于我们用的普通喷墨纸非爱普生专用耗材，所以表现并不理想（爱普生打印机对专用耗材的依赖程度一向比较高）。照片级打印机的文本打印表现往往没有照片那么出色，925却不然，比950有了很大进步，效果直逼激光打印机。

晶合实验室测试联盟



编辑点评

作为一款可独立打印的产品，Epson Stylus Photo 925的功能令我们感到满意，它在性能方面也绝不输给任何一种6色喷墨打印机，但我们认为它没能和同期发布的Photo 915在性能指标上拉开档次，价格却比后者贵了1000元，从这个角度讲，其定位有些尴尬。



厂商：明基电通（BenQ）
上市：2002年11月
售价：1599元
附件：说明书、保修卡、驱动软盘
推荐：同时注重性价比和显示质量的用户
咨询电话：0512-8251233转行销部

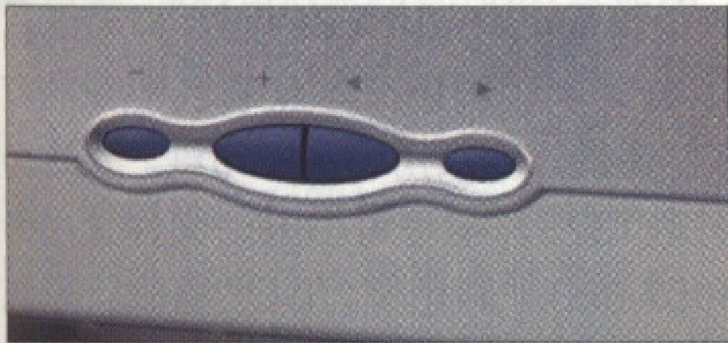
炫目度：
口水度：
性价比：



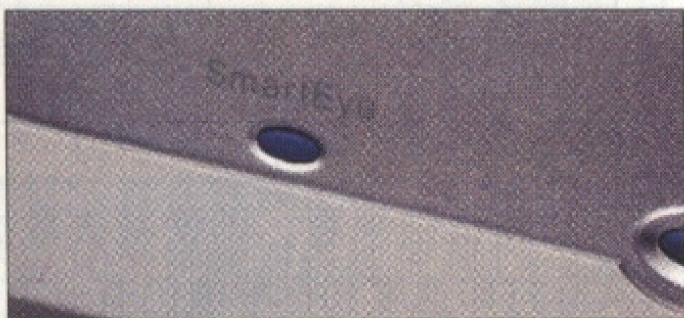
明基新款珑管显示器——K791

在经过巨幅振荡以后，显示器市场呈现新的格局，原来的高端显示器逐渐走向中低端，典型例子当属大名鼎鼎的“珑管”显示器，已成为普通消费者的首选。送测的明基K791是一款采用钻石珑显像管的显示器，不管是性能还是价格都足以引起读者兴趣。

我们看到很多市售显示器在附加功能、外观上下了很多功夫而显示器的本质工作却不尽人意，背离了使用显示器的初衷。


调节按键

K791外观设计并无新颖之处，乳白色依然是主色调，控制面板简洁明快，应用大量弧形装饰按键，除了电源和4个调节按钮以外，还有一个选择高亮、色温的“SmartEye”键，稍后我们向大家介绍该显示器出色的高亮功能。K791调节方式依然采用OSD菜单，调节选项相当丰富，一般的画面调节当然不在话下，还提供了垂直/水平摩尔纹调节、垂直聚焦、垂直/水平汇聚等高阶调节。虽然调节选项丰富值得赞赏，但调节起来却不甚方便，特别是菜单的退出，层层操作显得比较麻烦。



SmartEye高亮功能键

明基K791显示器拥有较高的指标，视频带宽高达203MHz，最高分辨率分别是1600×1200@75Hz与2048×1536@60Hz。这样的指标一般只出现在19英寸显示器上，对于最佳分辨率为1024×768的17寸显示器而言，有些“浪费”了。此外，K791使用三菱M²-300钻石珑显像管，屏幕聚焦准确清晰，试用过程中这一优点比较明显地展示在我们面前。

测试使用Matrox G400 Max显卡，显示器南北摆向避免地磁干扰。明基K791的线性失真极小，稍微调整后即可达到上佳效果；聚焦能力突出，文本显示锐利，中部聚焦非常好，右下方边缘稍有不足，具体表现在“all”字两个“l”之间有轻微重影；呼吸效应表现一般，但尚在正常范围以内；摩尔纹几乎没有；色彩收敛方面明基K791没有什么问题，无需过多调节即可达到满意效果。K791的色彩表现也很出色，色纯较高，还原度很好。

K791具有高亮功能，通过“SmartEye”键控制，但只能应用在全屏，和飞利浦的“LightFrame2”相比功能稍嫌简单。但它也有自己的优势，许多具有高亮技术的产品在提高亮度时，聚焦会明显变差，没有人愿意在拖影下进行文字工作，而K791基本解决了这一问题。在9300K色温下打开高亮模式，我们看不到拖影，只有明亮的显示，唯一遗憾的是，画面将被放大，某些情况下这会带来不便。我们将高亮技术和DVD播放相结合进行测试，打开高亮前后的效果对比很明显，高亮下表现力更加出色，而解析度更高。

K791拥有AGAS三层涂层（抗反光、防静电、防眩），通过了严格的TCO99环保、健康认证，结合强大的性能，最大程度保证用户健康。明基K791携带的附件显得比较单薄，驱动软盘虽没有太大作用，但给人以不踏实的感觉，建议更换为光盘。

K791主要指标

显像管	17英寸钻石珑M²纯平显像管
点距	0.25毫米（栅距）
最高分辨率	1600x1200@75Hz
扫描频率	水平：30k～97kHz，垂直：50～160Hz
视频带宽	203 MHz
重量	净重：16.5Kg
主要认证	TCO'99



编辑点评

这款明基K791良好的表现让我们又一次看到朴实无华、高品质显示的产品。在评测尚未完成的时候，已有一位小编来评测室“打探”，随后火速订购了一台明基K791，速度之快，令人惊讶，这也可算是本次评测中的一点花絮罢。



厂商：惠普（HP）
上市：2002年12月
售价：2800元
附件：驱动光盘、打印范例光盘、参考指南、快速安装指南、规章手册、并口转接线、1800mAh锂离子充电电池
推荐：移动型商业用户
咨询电话：800-820-2255

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 iCat

惠普450 CBi便携式打印机

惠普最近推出的Deskjet 450是一款高解析度的便携式喷墨打印机，配有多种接口，重量仅1.9kg（未装电池），可很方便地随时随地打印。

Deskjet 450的外壳采用灰黑色的深色调，和一般笔记本的设计风格可很好地融合。除可通过电源供电外，还随机装备了专用的1800mAh锂离子充电电池，可让打印机连续打印350页左右，充电则大约需要1个半小时，这个设计使其移动性得到进一步加强。Deskjet 450也因此分为两个型号，附送锂电池的为Deskjet 450 CBi（也就是我们本次拿到的这款），不带锂电池的为Deskjet 450 Ci。

在打印机后侧靠左的地方有一个小孔，这通常是在笔记本上才能见到的“防盗锁槽”。Deskjet 450采用了一种较特殊的并行端口，只有包括惠普在内的少数笔记本电脑可适合它，因此随机附带了一条转接线，可转成标准并口；它同时也提供了USB 1.1和红外端口（最大速率为4Mbps），都是通用类型。

红外线是有一定作用距离的，我们实际测试了一下，Deskjet 450可在大约2.7米的范围内正常使用。

这款打印机提供了一个CF卡插槽，可直接打印图像文件。不过和一些自带读卡器的高端产品不同，它并不支持JPG等通用照片格式的直接打印，而只能识别比较特殊的DPOF（Digital Print Order Format）图像格式，这种格式只有部分数码相机支持，而且拍摄时还要特别设定，所以该功能实用性不大。好在它还可充当CF卡的读卡器使用，不过其速度明显慢于一般读卡器。另外，惠普还提供了额外的蓝牙CF卡选配件，那是一种采用CF接口类型的蓝牙适配器，能使打印机具备蓝牙通讯能力。

此款打印机是A4幅面的，尽管它不属于惠普的照片级打印机，但解析度也高达4800×1200dpi，完全可打印照片。不过，打印机默认配置57号3色墨盒和56号黑色墨盒（即4色打印），如要打印照片则需另购58号彩色墨盒，与57号3色墨盒配合，成为一款6色打印机，这时惠普的第4代“富丽图”技术也能得到淋漓尽致的发挥。惠普独创的备用墨水打印模式可最大限度地为用户节省开支，当黑色墨水耗尽时，它会自动用彩色墨水配成黑色完成打印；而当彩色墨水用尽时，它则会用黑色墨水进行灰度打印。

Deskjet 450内置了16MB缓存，可有效地提高打印效率。快速打印模式下，打印标准黑白文本速度约为9p/m（标称值）。惠普对进纸槽做了一些改良，卡纸槽可翻下，能更好地稳固4×5或4×6的照片打印纸。

我们测试了黑白文本、彩色文本及彩色图像的打印速度，样张由惠普提供，均采用喷墨打印纸。文本为A4幅面文档，字符数1373，字号为小五，文件大小为55.5kB（黑白）和57.5kB（彩色），DOC格式；彩色图像为18.4MB的TIF文件，尺寸是198.1×232.7mm，300dpi分辨率，RGB色彩模式。黑白和彩色文本各输出5张，计时并取平均值，彩色图片输出1张并计时。测试时采用最快的USB端口，文本采用中等打印质量（此时黑白与彩色的标称值分别为5p/m和3p/m），图片采用最佳打印质量。计时从按下“打印”按钮开始，尽管这样计算会包括一些数据处理和传输的时间，但我们认为，整个打印过程的耗时才是用户真正关心的。

耗时/打印类型	黑白文本	彩色文本	彩色图片
总时间（秒）	99	149	273
平均时间（秒）	19.8	29.8	273
每分钟打印页数(p/m)	3.03	2.01	0.2

从测试结果看，即使减去数据处理及传输时间，其实际打印速度和标称值仍有一定差距，但总的来说速度还不错。文本及图片的打印效果都非常出色，图片的色彩还原度和细腻程度都令人非常满意；不过因为没有Photo墨盒，无法试验照片纸打印的效果，比较遗憾。另外我们也测试了复印纸的打印，打印效果尚可；但它采用的黑色墨水可能不是快干型的，至少对于复印纸的吸附性较差，墨水不易干透，即使干了以后也容易“蹭花”，用喷墨纸时则没有这种现象。



编辑点评

Deskjet 450 CBi是一款优秀的便携式打印机，具有较好的便携性和打印速度，还拥有出色的移动性及打印质量。对于个人用户来说，其价格稍贵，而对于商业用户则可接受。如果不是经常需要无电源打印，可以选择不附送锂电池的Deskjet 450 Ci，其价格会更低一些（2400元）。



MX500　　MX700

厂商：罗技电子（Logitech）
上市：2002年9月
售价：499元（MX500）/699元（MX700）
附件：MX500：驱动光盘、英文说明手册、USB→PS2转接头
MX700：驱动光盘、英文说明手册、USB→PS2转接头、变压器、无线接收器兼充电底座
推荐：资金充足的高级玩家
咨询电话：021-64711188

MX500：
炫目度：
口水度：
性价比：

MX700：
炫目度：
口水度：
性价比：

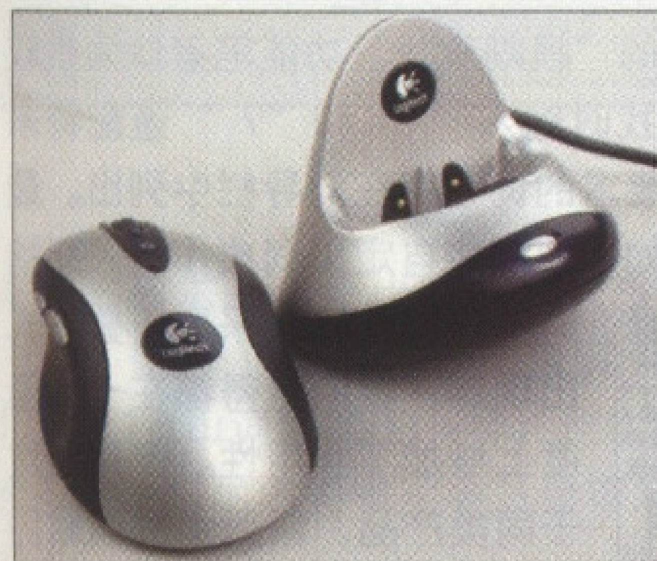


晶合实验室　别理我

罗技新款高级光学鼠标——MX500/700

MX系列鼠标是罗技最近推出的中高端产品，和普通光学鼠标相比，其采样更高，能提供更好的位移精度和表现。本次罗技送测了MX系列里的高端产品：MX700是一款无线鼠标，附带的信号接收底座具有充电功能；MX500是MX700的有线版。

作为顶级光学鼠标，MX系列颇有王者风范，精美包装给人留下良好印象：色彩沿袭罗技传统绿色基调，硬质纸壳和塑料将MX鼠标展示在用户面前。这一系列的外形设计以稳重典雅为核心，黑色与银白色搭配形成强烈反差，冲击视觉感官；流线型外形参考了人体工程学进行设计，外表经过磨砂处理，手感相当舒适。



MX700和它的无线接收器兼充电座

MX700最具特色的地方，在于其无线接收器，它同时又是一个充电器。当电池耗尽时，不必把它从鼠标上取下，只需直接将鼠标放置在底座上既可，接到电量不足的提示后，仅充电10分钟就可连续使用1～2天。MX700无线技术应用了FastRF Cordless Technology（高速无线射频技术），它使得鼠标的数据采样、传输速率和有线产品一样出色。高速无线射频技术具有新的MX引擎、高传输率、低延时等特点。MX700鼠标标称具有800dpi分辨率，及470万像素/s的采样精度，傲人的指标不仅赶超大多数市售同类产品的性能，甚至可和有线鼠标媲美。

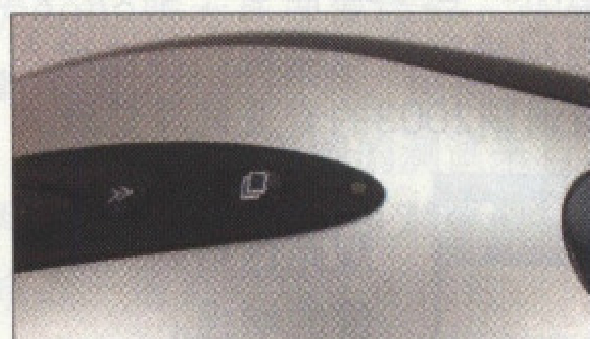
MX系列具有良好的易用性，在Windows XP下不用添加任何驱动就可正常使用；当然，要完全发挥所有功能必须安装罗技的MouseWare驱动软件。MX700和MX500拥有了8个可控按键（或滚轮），似乎要榨干手指的潜能，让我们看看缺省状态下它们的定义。



“巡航控制”键

罗技Cruise Control（巡航控制），这一设计已在无限水星轨迹球等产品上出现过，其左右是连续翻页，免除拖动滚动条带来的不便。2个巡航控制按键和滚轮被放置在同一条轴线上，为了避免误击，按键设计成扁平状，不会影响滚轮的使用。

我们常常会用“Alt”＋“Tab”进行程序切换，两款MX鼠标为我们提供了“快速程序切换”功能，单击即可调出管理器进行选择。同样体贴的设计还体现在网页浏览时前进、后退的控制上，它们也被设计成按键式，同样是一击搞定。鼠标上放置如此多的控制按键让人有些眼花缭乱。有人对这些按键的设置不满意吗？我第一个举起手，大家不觉得中间那个统一滚动有些功能重复吗？点击鼠标设置，选择对应的按键，点击“修改”，设置成我喜欢的“全部最小化”，从此不怕Walker大人在我跟mm聊天时突然出现……。



“快速程序切换”键

MX700、MX500在QuakeⅢ中表现良好，定位相当准确，移动也很平滑，使用Railgun一枪毙敌命的感觉很是过瘾。Photoshop对鼠标定位要求很好，MX系列的优势得到完全发挥，相信每一位美工都会对它感兴趣。

MX系列提供了5年质保。从附件来看，这款产品应该是全球统一销售，但说明书欠缺中文部分。MX系列性能优异，但作为右手鼠标，它不适合左撇子玩家使用。此外，它的尺寸、重量（MX700）也较大，不大适合女性玩家。

编辑点评

很长时间都没有碰到一款心仪而又买得起的鼠标了，MX500似乎让我有点动心，优异的性能、过硬的品牌、不算太贵的价格……你动心了吗？顶级的MX700的确留给人们“无限”期望，但699元的门槛几人愿意跨过？



厂商：金山
上市：2002年11月
售价：50元
附件：使用手册，用户回执卡
推荐：一般电脑用户
咨询电话：010-86243222

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 炎枫

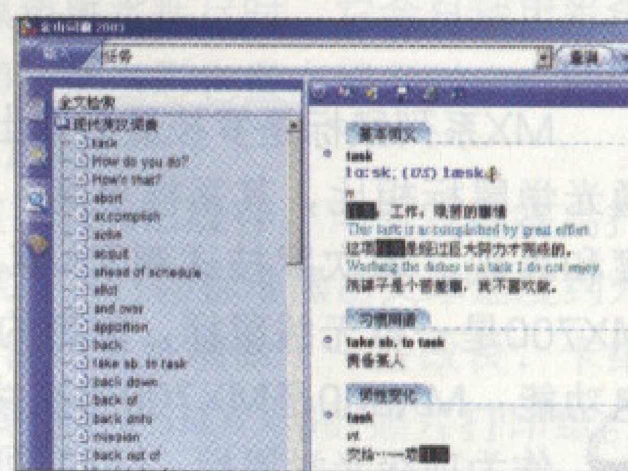
金山词霸2003

金山词霸从1996年开发至今，已走过6年的历程。作为一款能够成为众多电脑使用者机器上的必备国产软件，金山词霸无论是从产品质量还是市场营销方面都很成功。当然我们更认为，最终让消费者认同这一产品的原因还是在于其相当不错的品质。那么本次的2003版又给大家带来什么样的功能更新与增强呢？我们在第一时间拿到这款产品临上市前的测试版并进行了试用。

软件的安装与以前相比并无区别，只是我们得知此次金山词霸收录的专业词库有了较大改变。除保留以前的《美国传统词典》、《现代英汉综合大辞典》等12部经典权威词典以外，还新增49部专业词典，这些词典由全国科学技术名词审定委员会（简称名词委）审定发布，涉及计算机、生物、化学、物理、天文、心理学等，总价值19 250元。全国名词委员会经国务院批准成立，由中科院院长路甬祥任主任代表国家进行科技名词的审定、公布和管理工作。名词委组建17年来，先后有1800位专家、学者与科学家参与编纂，共计投入2500万资金。如此，金山词霸2003的专业词库总计为61部，其权威性和规范性得到一定程度的增强。


图1

进入到金山词霸2003的使用界面后，我们一眼就可看出与前版本的不同：原本在左下方的导航按钮现在放到主界面的最左侧，并且由原来的2个增加到现在的4个（图1）。从上到下4个按钮分别对应的功能为：索引、向导、全文检索与附录，其中索引与向导为原2002版本中“向导”一功能的拆分，而全文检索则为新添的功能。在输入栏中输入待检索的单词，直接回车或单击“查询”按钮就会显示相应单词的解释，这是通常的查询功能；但若输入待查询内容后点击“查询”按钮下拉菜单中的“全文检索”，软件则可开启类似网络搜索引擎的检索功能，找出所有单词解释中出现了待查关键词的词条（图2）。全文检索同时支持中英文关键词，而且令我们感到体贴的是这种检索还支持多关键词逻辑查找功能，而且在查找结果中也会给关键词加上特殊标识，这一功能的实用性很容易让我们联想到Google搜索引擎。


图2

另外，新版本中的“模糊查找”功能笔者认为也较实用。你也可以在查找时输入“*”和“？”通配符来进行模糊查找，符合要求的词条将在向导栏中列出。最后还有一些小改进，如用户可将自定义词典作为“即指即译”的基础词典、查询时不常用的字典采取折叠方式出现等，我们觉得都在一定程度上增加了实用性。但是相对于同类产品，新版本的词霸仍然在一些功能上有所欠缺，如仍旧不支持图片中文字的OCR识别；此外，此版本中可能是为使鼠标选取中文字词时定位更准确，采取了选定字词后再译的方法（图3显示了词霸在不选定中文字词时无法正确定位的情形），但笔者在使用过程中，却发觉这反而造成了许多选定字词无法识别的情况。

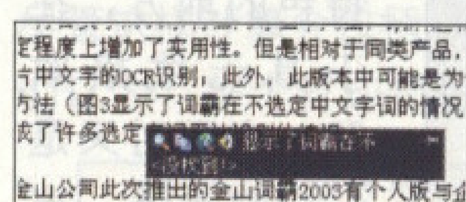


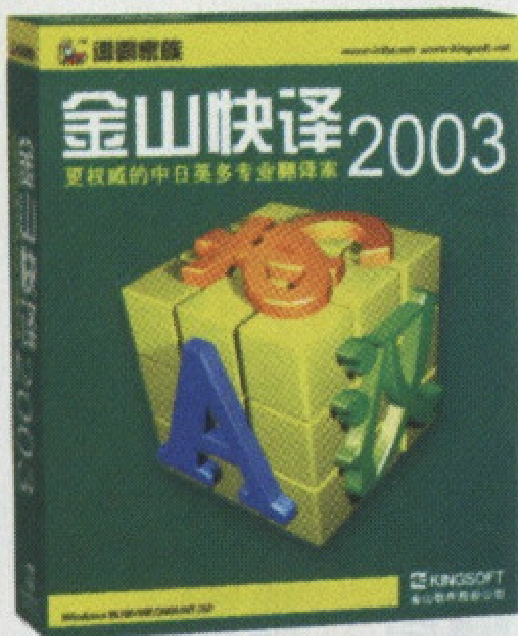
图3

要说明的是金山公司此次推出的金山词霸2003有个人版与企业版两个版本，企业版在个人版的基础上进行了许多功能扩展，但笔者评测的金山词霸2003实际上是个人版，请读者注意。



编辑点评

金山词霸2003在保留原有版本易用性的基础上，在查找功能方面做出了较大的改进，全文检索与模糊查找都是很实用的新增功能。此外新收录的词典也是本产品的一个亮点，适合从事新闻、编辑、教育等从业人群进行用语方面的规范化工作。



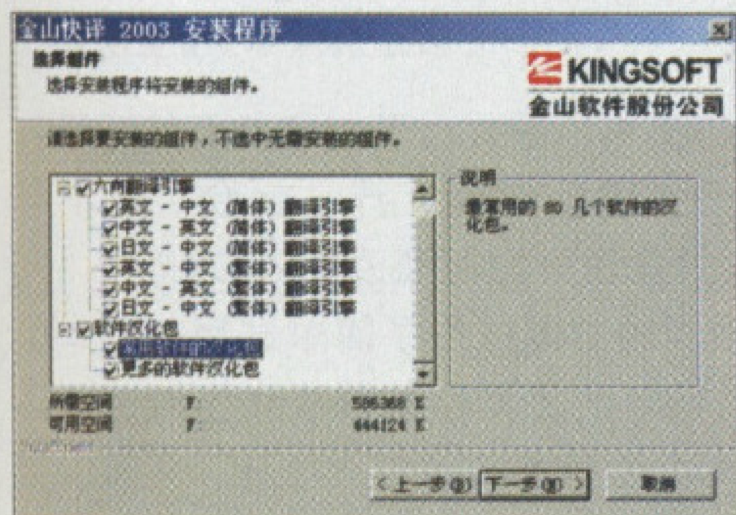
厂商：金山
上市：2002年11月
售价：50元
附件：使用手册，用户回执卡
推荐：英文水平低、中级的一般电脑用户
咨询电话：010-86243222

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 炎枫

金山快译2003

谈到电脑翻译，就不可避免会联想到人工智能方面的研究。事实上，从各个方面来看，目前的人工智能水平仍远未能达到我们所期望的高度，最智能的机器人其智商仅能达到学前儿童的水平。从这个意义来讲，基于人工智能之上的电脑翻译也只能是一种尽力而为的尝试，而不可能达到非常理想的水平。这样，任何一款翻译软件如果无法突破人工智能方面的研究瓶颈，其更新与扩展的功能就非常有限，我们所拿到的这款《金山快译2003》就属于这种情况。


图1

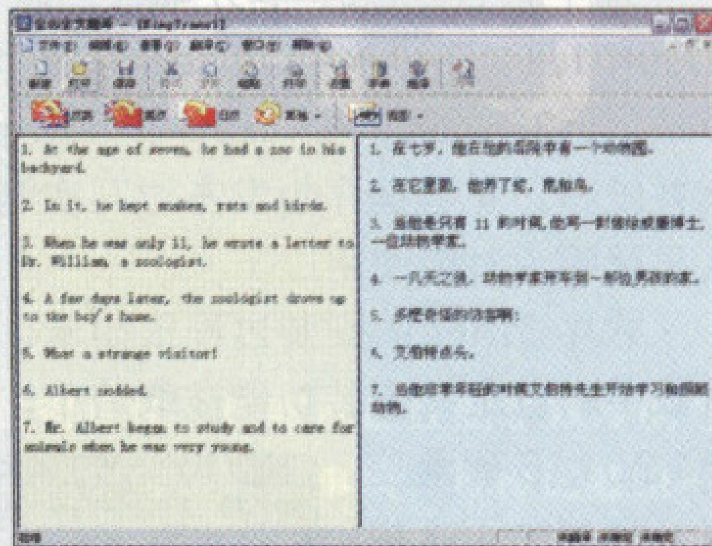
金山快译2003在安装选项上与2002版本相比基本上看不出有任何改变，仍然是支持中文（繁、简体）与英、日文互译共6种翻译引擎（图1）。和金山词霸2003一样，此次金山快译也收录了由全国科学技术名词审定委员会审定发布的49部专业词典。

运行程序以后，在屏幕的右上方出现了一个浮动工具条（图2），细看发现所有的按钮都保持了与2002版本的兼容：左边6个按钮分别对应快速翻译、取消翻译、界面汉化、永久汉化、全文翻译与内码转换功能；而浮动工具条左边的4个按钮则分别用于将工具条固定于当前激活窗口的标题栏、开启写作助理、开启金山词霸与进行设置，我们一一点击这些按钮，发现后续的界面设计安排也少有改变。



图2

那么在这样的老瓶之中到底是否装有新酒呢？点击浮动工具条上的图形按钮“全”进入到“金山全文翻译”界面，在这里可进行较高质量的全文翻译（图3）。我们在金山快译2002、2003两个版本的左窗口贴入了相同的一段大篇幅英文文字（10kB以上），并将两个版本的词典设置为相同，然后点击“英汉”按钮让软件进行英译汉的工作。多次测试后发现，二者翻译所用的时间相差不大；但在翻译质量上二者还是出现了一些差别：一般来讲这些地方2003版本处理得较好。此外在对快速翻译功能进行简单测试的过程中，也得到相似的对比结果。


图3

从笔者小范围的测试来看，以上所述的差别来自于两部分：第一部分是对单词翻译的细微修改，这方面的修改一般都增加了可读性；另一部分是翻译时对主句（或中心词）、从句（或定语）出现顺序的调整，这方面的调整大部分还是增加了可读性。但正如笔者开篇时所言，这一问题的最终解决仍依赖于当前人工智能技术的发展，从这个角度来看，金山快译2003在技术上仍有改进的余地。

最后来看一下软件的界面翻译和永久汉化功能，其实这两项技术算是发展到比较成熟的阶段，金山快译2003在这方面只是更新了其常用的80几个汉化包，其中包括ACDSee 5.0、RealOne Player 2.0、PQMagic 8.0等对应汉化包。

编辑点评

金山快译2003仍保持了前一版本良好的英文界面汉化功能。由于换用了新的规范化词库，加之其对翻译引擎进行了优化设计，快速翻译与全文翻译的质量皆得到了一定程度上的改善。但界面的几乎不变也说明了新版本并没有增加多少新的功能。



厂商：无锡永中科技有限公司
上市日期：2002年10月
售价：1998元
附件：用户手册、快速入门、用户注册卡、许可协议
推荐用户：普通电脑用户
联系电话：0510-5213588

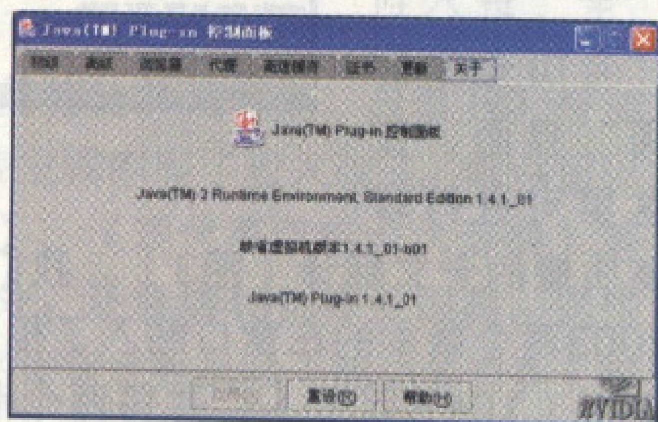
炫目度：
口水度：
性价比：



永中Office个人版 v1.0

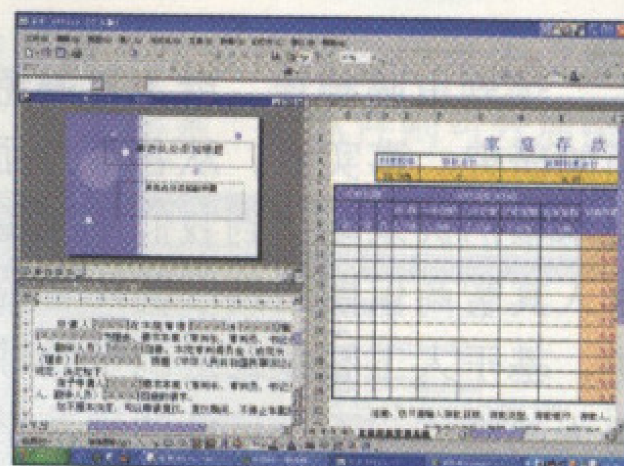
永中科技是一个十分年轻的软件公司，成立于2000年1月。不过永中Office v1.0版本的开发时间并不算短，近3年的时间里，软件的三大组件逐步被开发完成并发布，整套程序也发布过几次测试版，所以很多人早就听说过或使用过了。

永中Office的安装过程很简单，奇怪的是，在测试版中的自定义安装功能被取消了，整个安装大约需要130MB硬盘空间。另外由于永中Office的开发是基于Java的，所以要安装Java运行库，现在这个正式版中的Java运行库版本为1.41。整套产品中同时也包括了Linux版，以实现其跨平台功能。


永中Office 1.0使用的Java运行库。

初次运行感觉程序界面的风格虽然不是很华丽，但给人一种新鲜感，工具栏及菜单设置、布局又和微软Office极其相似，所以很容易上手。永中Office的主要功能是电子表格、文字处理和简报制作，其主界面的右上角有一个小工具条，它被用来在各个功能间切换。此次永中科技宣称自己的产品是第一个真正的Office，其主要原因在于它是一个真正的集成环境，也就是说所有Office的编辑功能都可在一个窗口中完成，更重要的是可以共享数据并互相引用。集成式办公软件的优点在于，运行多个应用组件时占用资源较少，而且也方便用户操作，但同时这也会降低窗口运行的效率。与其竞争的其他Office产品，都只是将几个独立程序捆绑，且数据引用基于OLE规范。至于界面上的集成，它倒不是第一家，WPS在前几个版本中就是如此设计，而Red Office也具备集成功能的界面。

永中Office自有的文件格式统一为.eio，除此之外还支持.doc、.ppt和.xls等微软Office文档；该软件支持最新的网页标准及格式，包括现在十分流行的XML；图像方面支持常见的.jpg、.bmp、.tif和.png等。不过，软件对微软格式的兼容性仍不够理想，其实这是国产Office的通病，单纯的文本、图片、表格和幻灯的还原效果还可以接受，但一遇到混编文档，就会“惨不忍睹”，在这方面它的表现不如WPS及Red Office。


永中Office 1.0集成界面，打开的3个文档分别演示3项主功能。

我们对三大组件的功能进行了简单试用。基本功能非常到位，最具特色的是其粘贴链接和区域链接功能；这也是永中Office数据集成的最大体现，它可以实现在不同文档中的数据引用。例如将某表格中的数据以粘贴链接的方式复制到文字处理的文档中，这时，如果表格中的数据被修改，文档中的相应部分也会随之变化，这个功能在做综合性报告时非常有用。区域链接与上述功能十分类似，不过只适用于电子表格。

永中Office提供了相当丰富的模板，最富中国特色的模板要算是稿纸了，它共有10行、15行、20行和25行四种稿纸模板，输入文字可以较好地对齐，遗憾的是页眉页脚不能修改。还有一个较有中文特色的功能就是拼音标注，它可以自动在选定文字上方加注拼音。

这款产品也有一些明显的缺点，首先对配置要求比较高，至少需要PⅢ的CPU及128MB内存，笔者在Athlon 1.2GHz CPU、256MB内存的机器上运行仍然显慢，而且在开启它的同时，启动其他程序也变得很困难；其次，它与其他软件的兼容性不够理想，笔者在一台装有Windows XP和一台装有Windows 2000的电脑安装后都不能使用，只有重装系统才能正常使用。



编辑点评

和其它国产Office一样，永中Office产品设计方面具有本地化的优势，但兼容性等缺点也同样存在。此款产品最大的突破就是实现了集成的软件环境，给用户带来一定程度的方便。但软件本身在技术上仍有改进的余地，此外其价格在国产同类产品中可谓高高在上。

记者手札

忙碌的日子过得真快，转眼间已经到了寒冷的冬天。可是最近IT业界和游戏圈却象春天一样充满了事端。可怜记者组一众人等恨不得象孙悟空一样能分身采访，根本没有注意到身边时令的变化，终于在截稿前一刻，一位同志不甘心地倒下了。尽管他要求坚持工作，但是当校对从他的文章内挑出迹象明显的高烧胡话错误之后，他被勒令回家休息。

病得快死的那个人一定不是我，否则大家也不会看到我在这里精神抖擞地乱弹，以及后面语法通顺的文章。不过生铁已经意识到了问题的严重性，但是也晚了。记者组目前已经以胡子拉碴、头发蓬乱、眼神迷离、面容惨淡的颓废新形象而名闻编辑部。“完了。”他痛心疾首地说，“我们从前建立的大软记者组英明神武玉树临风的形象都被你们给毁了！”

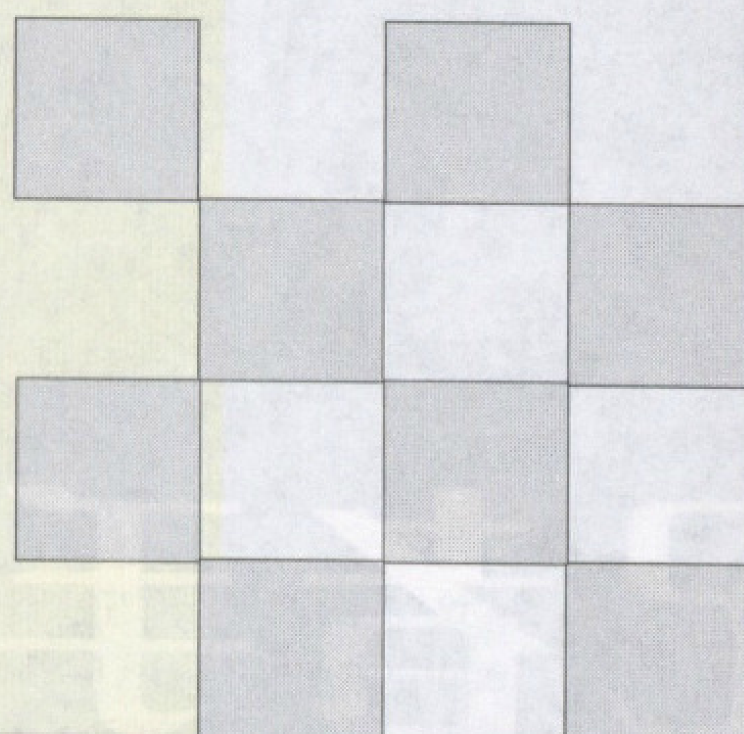
据说现在颓废的形象更吸引美女的注意力，而记者组除了少数人外都是单身，所以大家对颓废的形象并不在意。但是近一段时间以来记者组众人屡次在杂志上犯一些低级错误，比如重复了新闻，贴错了图什么的，对大软一贯严肃认真的形象造成了损害，这却是我们每个人都非常在意的。读者的来信和在论坛上的发言让我们每个犯了错误的人都如芒在背，坐立不安，所以在此为了我们从前所犯下的种种愚蠢的错误，向读者道歉。念在我们还都是可以挽救的革命青年，请原谅我们，我们以后一定更加仔细。

话说回来，颓废的形象没有关系，但是身体和精神一旦颓废了可就完事大吉了，所以我们也都及时穿上了厚的衣服，避免成为倒在床上的废柴。天气越来越冷，冰河也请读者要记得及时增减衣服，不要重蹈记者组某些人的悲剧……

插播两条广告消息：日前的WCG中国总决赛上，冰河的采访工作得到了后院BIGxia同学和参赛选手“足球乌鸦嘴”张骢的大力支持协助，可惜由于当期版面原因没有能留下他们的名字。在这里特别鸣谢之。

《大众软件》非常关注读者的兴趣所在，如果哪里有了好的新闻线索，可以发邮件告诉我们，《大众软件》将根据情况进行更加深入的调查采访，将事实的真相展现给我们的读者，谢谢。联系方式：news@popsoft.com.cn或fox@popsoft.com.cn,寂静的冰河就是从前的冰雪之狐，现在已经修炼成人了。

冰河
E-mail：fox@popsoft.com.cn





冬天里的阳光

——IT专业类毕业生就业前景旁观

■本刊记者 寂静的冰河


学生宿舍一景。


拼命挤上公共汽车。


也许将来在这里工作。


面试归来，食堂内大家相对无言。

清晨7点，北京某大学自动化系99级（2）班的李强准时被床头的闹钟从梦中惊醒。与平日脚步匆匆的洗漱不同，他打了盆水，认真地把自己收拾了一下。因为他今天要去面试，对于一个高校毕业生来说，这是他进入社会的第一步，也是关键的一步。李强是甘肃人，他觉得在北京、上海这样的大城市有更多的发展机会，因此大四一开学，他就开始着手寻找工作。“早动手有优势,不要傻等。”他已经无数次地听毕业的师兄这样说，不知道现在动手的时机适当与否。

8点10分，李强已经在拥挤的718路公交车上。他很小心地尽量不让自己的西装被人群挤皱，但衣服还是不可避免地变了形。车到了位于北京市海淀区的上地科技开发区，李强下了车，看着自己精心准备的装束，摇头、苦笑。

招聘的公司是一家从事系统集成的企业，这次招聘的是系统工程师和程序开发人员。宽大的会客室里，已经坐了十几个等待面试的人。从严肃的打扮和拘束的举止来看，他们都是应届毕业生。在等候面试的时间里，李强简单和周围的人攀谈了一阵。得知面试的人专业涉及自动化、信息工程、计算机设计与应用（均为专业名称）等。大家都抱着同样目的忐忑不安地坐在那里，偶尔讨论几句现在的就业行情，直到轮到自己面试。

轮到李强，他拉了拉衣服，走了进去。无法得知他在里面经历了一个什么样的过程。他走出来的时候什么也没有说，匆匆下楼。他的身后，另一个紧张的学生走进了面试的房间。

白颐路上依旧车水马龙，虽然阳光均匀地洒在地面上，但寒风使得路上每个行色匆匆的人都收紧了领口。李强要去寻找人民大学的高中同学解决午饭问题。一路上他一个字都没有说。

饭桌上的李强和同学张成各要了一瓶啤酒。慢慢地向同学诉说求职感受。“很难，从前只是听说如何艰难，但现在是真实的感受。面试的考官问我能否经常出差、能否承受无薪加班压力、能否很好地与他人合作……我说没有问题，但他告诉我酒量要好，要会应酬，要能为了维护公司利益而无偿牺牲一切业余时间，我可以按照他的要求做，但他的问题没有让我看到企业和自己的未来希望。我真的想知道，我们所向往的这个行业，曾经号称‘朝阳产业’的IT业，到底是怎么了？对我们这些向往朝阳的新人，为什么像冬天一样严酷？”

以上是记者跟随一名2003年应届毕业生求职的真实经历。整个过程中记者可以完全感受他们渴望后的失望、奔波后的迷茫，那种感觉就象冬日早上冰凉的空气，包裹着每个经历过这一切的人。事实上，2002年初的毕业生们就感觉到了这种严寒。“求职难”成为所有学子心头惊悸的阴影。根据《中国大学生就业》杂志的报道，2001年在西安电子科技大学，国内著名的50家IT企业中有21家到校招聘，共有420名本科毕业生被录用；而2002年仅有12家企业到该校招聘，录用人数也降至110名，这还是与IT产业密切相关的电子科技专业学校的情况。为什么呢？为什么曾经风生水起的IT产业失去了颜色？如何在这严酷的世界寻找到自己的温暖？这是每个即将、正在和已经面临踏入社会的读者心中最关注的问题。

一

有人说IT泡沫的崩溃和“911”之后的经济不景气是造成这一切情况的罪魁祸首。的确，IT行业在异常的红火之后走入了相对低迷的时期。但作为起步中的中国，产业的发展是显著的。就IT行业中的核心——软件行业来说，据IDC（国际数据公司）的统计数据：2001年中国软件市场的销售额为17亿美元，比2000年增长高达62.8%。同时IDC还预测：2001年到2006年这一市场将以37.8%的年平均增长率高速增长，到2006年全年市场销售额将为86亿美元，近700多亿元人民币。2002年中软件行业的活跃也有目共睹。而诸如PC整机、硬件、网络服务等行业虽然没有2001年的火热势头，但增长也非常稳健。产业环境是良好的。好的环境不能产生好的需求，那么问题出在何处？


中国IT业重镇中关村的影像。

“要人，我们真的很需要人！”这是记者采访林先生时他的第一反应。林先生是万泉河路一家制图软件开发公司的总裁。公司的规模不大，在职员工20多人，产品开发、市场推广、技术支持几个部门一应俱全，薪酬水平平均2500元/月·人，福利齐全。这里可以接触到整个行业的各个方面，对毕业生来说非常有价值。不过缺人的问题却一直困扰着林先生。“让我头疼的原因有两个，其一是人员的流动，除了几个核心骨干，公司大部分部门的人员3年来几乎更新了一遍，2001年之前招来的人比较踏实，现在基本是公司的主力，但是都面临着合同期满续约的问题，他们都想去深造或者学习新的知识。考虑到实际情况，我也不想强留。他们的确需要更多提高自己，无论产品设计还是项目合作，几乎每个人刚来都一窍不通，是在我这里成长起来的。第二个则是新进人员的素质限制。从2002届毕业生开始，人员的不成熟体现得愈发明显，成长的速度远远落后于IT技术进步的速度。但对于待遇的要求却更加敏感：宿舍、保险、通信费用……一个都不能少。看到这些没有实际技能却非常挑剔的新人，我心里就打了个折扣，他们能行么？”


中关村内脚步匆匆的人，有你也有我。

周亮是记者的高中同学，1999年从北京理工大学毕业后去了深圳华为，相信这也是众多毕业生趋之若骛的地方。但当我费尽千辛万苦拨通他的电话时，他却刚刚发完火。“新人？你说的是毕业生吧？我们每年都进来不少。唉，都是过来人，我实在不想批评。可是我也实在生气！价值30万的机器，他也不看有没有保护就开电源，‘啪’的一声报销了。出了差错可以理解，可是也要承认啊？死活不承认是他的失误。刚刚被我训完。”记者让周亮平静一下，毕竟这是个意外，不能代表整个毕业生的情况。他叹了口气，“是，我要说大部分新人都很努力，但效果并不是很乐观。华为的淘汰率比较高，想必你也有所耳闻。一个原因是部分人想到更好的地方施展自己的才华；另一个原因就是要求严格造成的新员工不合格。其中应届毕业生的淘汰是主要的问题。与从前相比，淘汰的原因逐渐从技能的不合格，转变为态度的不合格。能来华为的人都是有才华的，但如何发挥才华却不是每个人都明白。不能适应团队合作，不能承受工作压力，缺乏创新和突破精神逐渐成为主要的症结。一个新人要么热衷与领导搞好关系，要么是沉闷到几天不说话，开会不发言。我们崇尚‘没有过错就是最大的过错’，这种不务实，不进取的态度很难在团队中立足。”

一周下来，记者接触了多个IT公司，无论是技术主管还是人力资源经理都表示：需要新人，行业的需求很旺盛。但是一说起现有的录用情况，经理们都皱起了眉头：缺乏实用的人员，特别是毕业生。问题就如同周亮所遇到的：工作不了解重点、缺乏主动性、不敢承担责任……原因何在？所有的被访者都一致将矛头指向了人才的发源地——大学。

二

海淀区是高校密集的区域，这里是中关村众多IT企业的人力资源储备。记者先到了某著名工科高校。根据事先的联系线索，记者拿到了几份不同专业的课程设置。

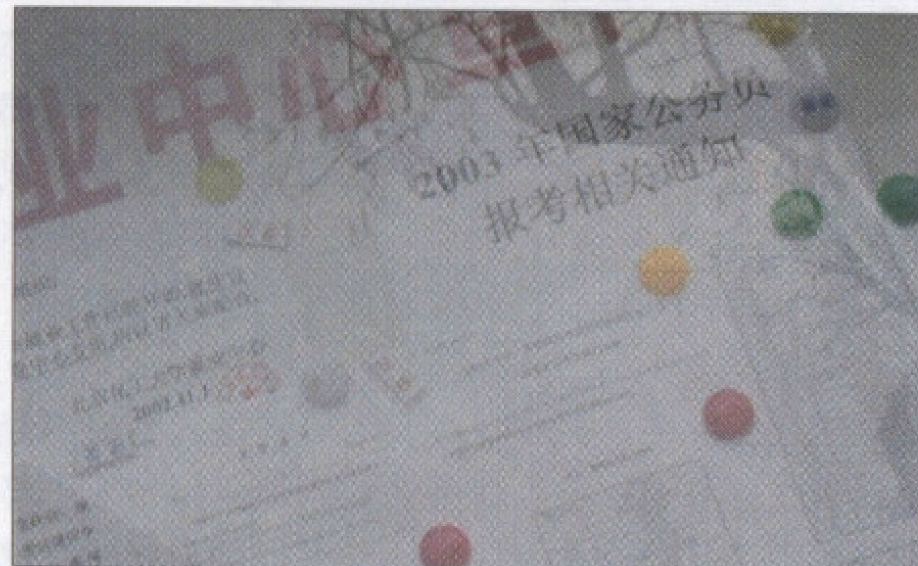
首先看看计算机专业的课程：系统原理、微机原理、汇编语言、网络基础、Visual Basic编程、SQL、HTML语言、高等数学……基本上以对计算机科学结构性、设计性的课程为主。然后是自动化专业，这张课表上少了汇编语言等系统基础的课程，增加了POWER BUILDER、NT Sever等网络方面的内容，毕竟现在的自动化与网络密不可分。而信息管理工程专业的课程就显然偏重应用的色彩。除VB、VC编程语言的课程外，Windows、Photoshop、Flash/Firework/Dreamweaver网页制作工具等课程也赫然在目。可以说专业的指向比较明确。

但是随后的见闻很快表现出这只是看上去很美而已。的确，类似《系统原理》、《微机原理》等都是极为重要的基础课。即使目前《微机原理》的系统和教材还会用8086、8088为例子，从工作原理来说，它们和P4都是x86的CPU，道理一样。问题是学校里的课程设置中一个学期有7门理论课，2门实践课，结果个人有独立完成实用程序的能力，但一旦合作编写程序，问题就暴露无遗。做出来的是一堆碎片，相互接口兼容性极差，因为每个人都有自己的设计思路，以最有利于自己的方式写的程序，没有彼此交流统一思想。这个看上去很美的努力没有任何有用的结果。据中关村的软件专家声称，这就是中国软件业没有能向印度软件业一样迅猛发展的原因。不同个人编写的程序缺乏通用性。也许这是程序员个性的结果，但更多人说是大学教育的产物。

在和其他同学接触的过程中，同学们都普遍反映学校的课程无法适应社会的实际要求。对于本专业课程没有的IT知识和动态了解得非常少。学编程的不会应用Office办公组件，学通信的不知道WorldCom的破产以及对行业的意义。“术业有专攻”，可是谁保证进入社会时就一定从事的是自己所学的专业？现实的情况是，只要有个条件比较好的容身之处，学什么专业的都会来试试自己的运气。注意，说的是运气。



就业中心隔壁就是心理咨询室。



校园里的就业宣传栏是毕业生们最关心的地方。



这里就是决定毕业生们未来命运的地方。

此外，一个突出现象就是IT专业中女生实际操作能力普遍不高。大部分女生可以掌握教材中的主要内容，以优秀成绩通过学校的考试，而且还可以在诸如国家计算机水平3级考试、MCSE之类的证书考试中过关斩将。但根据记者得到的资料，一个年级112名女生中有103人坦承自己不会设置Modem、FoxMail不会设置POP3、SMTP服务器、不能独立组装一台电脑……这样的事情放到其他专业的女大学生当中都是笑话，更不用说正在修习IT专业的女生。但在记者的走访过程中，它就是不折不扣地发生了。

这些现象对于读者来说想必不陌生。而且每天还在众多大学的校园里悄悄地发生着。但对于这个现象，校园中的另一方——教师在采访中有不同的看法。多次接触后，记者最终将众多教师的言论总结为以下几个观点。

首先，是师资队伍建设力度不够。目前从事非计算机专业教学的教师都是从计算机系抽调，缺乏稳定性，同时也严重影响计算机专业的教学。而且他们大体按照计算机专业学生教育模式去教授其他与IT相关或者不相关专业的学生，对于该专业显然弊大利小。在海淀密集的高校中，目前成立“公共计算机课教研室”的并不多，可“公共体育课部”、“公共外语课教研室”基本都是必不可少。其次，在教学计划的安排上，计算机基础教育学时偏少。就绝大多数高校计算机基础教育的教学计划而言，每周4个学时，一个学期按18周算，两个学期的教学时间共144个学时，也就是6天时间。这其中还包括课堂讲授和上机1:1的分配。这样一来，本科学生在大学期间学习计算机的时间仅仅为“听3天课，上3天机”，总共才一星期，这未免有些“仓促”。其三，教学设备落后。因为缺乏可视化教学系统和足够的机房，“用黑板和嘴巴讲Windows”是很普遍的现象。应用跟不上是很正常的结果。尽管目前有所改善，但是相对IT科技日新月异的变化速度，仍然相差很远。

学校有学校的难处，这是肯定的。“传道授业解惑”，但是所传的道，却不是完全由校方决定。机构设置和教学纲领是严肃的原则，也不是学校自己完全作主。想要了解问题形成的更深层原因，就需要去制定和贯彻原则的地方。



中华人民共和国教育部，拍照片都很不容易。

三

位于西四南大街大木仓胡同的中华人民共和国教育部大楼看上去很平和，附近的小学和对面的北京师范大学附中的学生追打嬉闹着进了各自的学校，使得这条街道上充满了欢乐和生气。但是这座毫不起眼的大楼内部却充斥着一种严肃的空气。公开采访记者没有能够实现原先的意图，最后记者依靠朋友关系，终于和教育部的一位官员在附近的酒吧进行了一次比较随和的对话，按照他的要求，在这里我们隐去他的真实姓名，仅仅称他为“张”。

记者：能不能简要谈谈2000年以来电子、通信、计算机、自动化等与IT产业相关的专业毕业生的就业情况？

张：我只是按照我所知道的情况进行分析，不代表官方意见，这个你一定要说明（“事关我的饭碗啊。”他事后悄悄地解释，理解万岁吧）。

就我这个职位所能了解的情况，就业形势最好的时候在1999年。尽管网络潮在2000年达到了高峰，但产业对于人才的吸纳是在1999年前大规模发生的。2000年达到最高点，然后开始下滑。2001年泡沫破裂之后开始出现人才供给的骤然过剩，2002年初这种矛盾进一步激化。事实上，有20%左右的毕业生在当年6月底没有找到合适的职位，档案关系被送回了原籍地区。这是你说的相关专业毕业生的情况。



教育部在建的新办公大楼。

记者：能否简要分析造成这种局面的原因？

张：首先是IT产业泡沫的逐渐消散，使得产业从前的虚假拉动消失，不但如此，原就业人员的失业，对现有毕业生的求职还造成了挤压。这是粥少了。

2002届毕业生正好是中国高校开始扩大招生的第一批人，从他们开始，招生规模扩大了20%～25%左右，这无形增加了毕业求职竞争的难度。这是和尚多了。

此外，高校计算机教育中一直存在理论和实践脱离的弊病，不能完全适应社会迅速发展的需要，这是其中最根本的原因。

记者：那么能否谈谈这个弊病产生的原因？

张：（很不情愿地）这个么，一个是高校原有教学设置没有跟上形势的发展。国家扩大招生规模，是为了改变高等教育原有“精英教育”的模式，使得高等教育能被更多的普通人利用，提高整个国民素质。但是，高校的教学还是在原有“精英”的模式上，没有多少改变。于是原有的资源和庞大的学生群体就产生了冲突。

第二个原因，就是IT行业现在缺乏人才，因此对高校现有人才的吸引是巨大的，结果高校的资源飞快地流失，缺乏合格的教师，影响很严重。



教育部门前嬉闹而过的孩子们。

此外，还有个原因，就是改变计算机类教学结构设置，会牵涉到众多利益的变动。比如设备采购、场所的重新配置、教师级别和福利的重新评定、甚至开会发言的顺序……所以，高校改革很难，解决高校教育弊端很难！

记者：问题的解决的确需要耐心和技巧，那能否给读者一些实用性的发展建议呢？

张：无法改变环境，就设法改变自身吧。但如何改变因人而异。所以，首先，是要了解自己。听上去荒谬，但是很多大学生都不知道自己的优缺点，不知道自己适合什么职业方向，求职时象无头苍蝇。其次，需要有明确的个人职业发展方向。大学是学习知识的场所，但也是为将来就职获取资历的地方。有方向针对地学习才能事半功倍。再次，不要拘泥于学校专业的分工，多多横向拓展自己，职场竞争需要的是综合的能力。最后，不要投放太多精力营造所谓人际关系，在学生会等组织中过早“磨练”自己，知晓世事冷暖是必要的，但是如果为此人变得圆滑，没有青年的锐气，将来会庸碌一生。



他们现在还没有就业的忧愁。

走在街道上，周围一片寂静。采访时张的话音还在记者耳边回响，他紧张的表情也在眼前挥之不去。虽然最后他的建议可称比较实际，但是对于高校弊端的纠结有个原因他没有敢明说，所谓“高校教育平民化”，是将知识教育向技能教育转化的旗帜。现在正是70年代末生育高峰一代步入就业的时候，为了延缓压力，国家扩大高校规模将更多的人引入高校，并加强技能教育以让人更好地找到工作。可惜尚停留在计划经济体制的高校无法跟上市场如此迅速的变化，加强技能教育多数时间成了口号。国家、高校、学生、企业处在不同的状态，整个供应链条发生了扭曲，以至于尴尬局面出现。但是这个问题，即使指出，却又如何？

四

采访让人感觉沉重，尽管事实中展现出了如此多的不合理，但在短期内看不到良性转变的迹象。毫无疑问在商品经济社会，任何经济利益的重新划分都异常艰难，企业自身重组如是，高校教育改革亦如是。教育供给与市场需求的差距是明显的，但要改善差距，任何普通人却都只能看着而无能为力，尽管每个人自身的利益都与教育紧密相关。

不管改革的进展如何，众多新兴的企业需要发展，而更多的年轻才俊需要寻找自己在社会上的位置。诸如面对大海高喊“努力！奋斗！！”之类的建议可以到周星弛的电影里去领教，读者更需要知道如何在有限的时间内找到自己的职位。根据采访过程中众多平稳从学校走入社会的过来人的言论，记者归纳出了以下一些观点，未必全面，但是希望能够给求职的毕业生们一些有益的参考。

一、掌握学校里传授的基础和专业知识。不管它到底能不能在毕业之后成为谋生的饭碗，大学时间不允许荒废。而且很多IT行业的技术理念是建立在基本模块上的，不了解底层就没有办法进入这个行业。



科技园区激动人心的口号。



而口号的背后我们能看到什么？


我们的梦想最终还是凝聚在这片土地上。

二、当技术和商业结合形成一个产业之后，如何用简单表达复杂，用技术获得利润，是行业必须把握的精髓。对于没有太多社会经验的人来说，如何尽快熟悉这个产业是最重要的。你向往IT行业的哪个分支，是准备向技术发展还是向管理发展，近期行业里面发生的大事是什么，个人判断对行业、对自身有什么影响？每个领导都偏爱一个对机会有所准备的人，尽管有自己的观点和判断并不是所有的主管都喜欢，但总好过一无所知。因此，多多阅读行业资料和书报杂志，拓展自己的知识面是至关重要的。

三、不要迷信证书，这是非常重要的一点。尽管拥有MCSE证书会使求职者腰杆硬很多，但取得证书的途径太多，人事主管更愿意亲自考察。在内行的考问面前，个人的真实才能很快脱颖而出，无须作秀。但可悲的是，证书能保证就业，此观点仍旧被受教育者所信服。

四、做好持续学习的心理准备，而且不仅仅是准备学习一些新技能，还有学习如何工作，如何适应等级各异的社会。一切都与简单的大学校园不同，唯一相同的是人还处在成长过程中，能否更快适应角色的转换，就取决于个人的学习能力和心理调节能力。

五、明白什么是团队合作精神。每个求职者都声称自己拥有这项素质，但只有能够说出自己在企业中是什么角色，要做什么事情的求职者，才能让人信服。事实上，对自身角色和责任认识不清，自视过高，是让新人难以立足的根本。

六、对有志进入IT业的女生来说，不管将来是否有机会回家相夫教子衣食无忧，在没有足够把握之前，忘记自己的性别，把自己当成男人来工作。所以需要参照以上所有给男性的建议并认真执行。不要喊不公平，很多男人工作的时候没有把自己当人，是当永动机用的。

专题写到最后也没有找到问题的解决之道，的确让人比较郁闷。但这与我们的初衷并不违背。当从上到下发现问题的所在对于普通读者根本无能为力的时候，改变个人，适应问题是我们唯一能做的。毕竟生活要讲究穿衣吃饭，也希望读者能从这篇文章中有所收益。但是，这绝对不是回避问题原因的理由。如果读者中谁在穿衣吃饭之后有机会有能力接触到问题的根本——我们的教育政策和教育机构，还是敬请毫不犹豫动手改革。尽管这个机会可能比较渺茫，要改革也非常困难，但为了后来的人能更顺利更快地适应社会，不在就业这个问题上给社会带来太多的麻烦，问题还是必须从根本上动手解决。

阳光从高楼的缝隙之间照射过来，采访跑了那么久，只有现在感到一丝冬日里的温暖。但愿所有看到和没有看到这篇文章的读者，就业顺利。P



媒体文摘

eNet 11月12日

DVD联盟分裂 新一代标准统一无望



新一代DVD标准统一无望了。昨天记者从东芝中国总部证实，东芝已正式退出Blu-rayDisk阵营，与NEC联手推出DVDAOD规格。而台湾地区又提出HD-DVD标准，这使得原本呈现分裂的DVD规格愈趋混乱。新一代DVD标准一直是世界家电业和IT业共同关注的焦点，世界电子企业为了制定下一代DVD规格而专门组建了DVD联盟。由于东芝、NEC的退出，台湾HD-DVD标准的加入，这个DVD联盟宣布，放弃“制定在业内推进统一标准”的工作目标。DVD一直推崇的蓝光DVD支持厂商开始分裂。

ChinaByte 11月13日

展望4G无线通信技术



在新一代技术刚推出市场之后，更高的技术应用已经在实验室进行研发。目前日本的NTT DoCoMo公司已经表示，4G通信的试验网络已经部署在公司的横须贺研发园内，该网络集结了试验基站和移动终端，4G通信服务将于2010年推出，网络的下载速度可以达到100Mbps，上载速度为20Mbps。美国AT&T公司推出的4G通信网络的试验，据说可以配合目前的EDGE进行无线上传，并通过OFDM技术达到快速下载的目的。美国AT&T公司声称大约还需要五年，这项技术才能发布；再有十年左右的时间，4G才能真正投入到商用阶段。在去年二月份，欧洲的四家移动设备生产商——阿尔卡特、爱立信、诺基亚和西门子组成了世界无线研究论坛(WWRF)，以研究3G以后的发展方向。WWRF预计4G技术将在2010年开始投入应用。

PC Magazine Online 11月13日

完整的Linux桌面应用



IT专业人士和开发人员一直期望有一套能够满足企业工作平台需要的Linux桌面解决方案。Ximian Desktop Professional Edition 1.1（59.95美元）就是这样一套完整的工具，它包括了Sun公司反复推崇的可用来代替Microsoft Office的StarOffice 6.0办公软件。尽管Linux一直在努力成为能替代Microsoft Windows的主流操作系统平台，不过对大多数人来说，这一开发源代码的解决方案仍然显得技术性太强，容易引起困扰。但是对这些用户来说，Ximian是他们的第二台Windows桌面PC或Windows/Linux双重系统的绝佳替代品。

ZDNet 11月13日

行业PDA穷途末路?



“国内PDA市场在经历了数年持续增长后首次出现负增长，降幅高达16.9%。2002年，低端PDA的销量大概只有去年的1/3。”Gartner Dataquest也公布了统计数据称：与去年同期相比，今年第三季度全球PDA出货量仅微幅增长了0.9%，达260万部，如果第四季度需求没有大幅增长的话，预计该市场全年增长率可能会极低或呈现零增长。最近，无论是统计数据，还是媒体的评论，都表达着一个声音，就是PDA的前途堪忧，更有甚者，干脆喊出“PDA将死”的话。手机厂商来势汹汹，瞄准的是PDA手机的市场。“呼机、手机、商务通，一个都不能少。”这句成就了恒基伟业商务通霸业的知名广告词，如今已经成了一句笑话。PDA真的穷途末路了吗?

很多朋友每天都在用电脑，但对电脑具体信息却不甚了解。一般情况下也并不需要去了解电脑的信息，但到关键时刻它们却显得非常重要。例如要装驱动，却发现驱动盘不见了，如何是好？有的朋友会小心去尝试一些驱动，但终究不是最有效的解决方法；在买新硬件前，如何检查主板是否有空余扩展槽、主板是否支持该硬件也是困扰朋友的一大问题；还有些时候，同一个软件在别人电脑上运行良好，自己的电脑一操作就提示缺少某个软件的支持而不能运行，这时就需要检查各种系统软件的版本；并且，随着硬盘中的软件越来越多，软件如何管理和完全卸载，也是每个电脑使用者都要面对的问题；甚至还有一些时候，电脑的运行变得有些奇怪，即使用Windows自带的任务管理器也查不出有些什么程序或模块在运行，此时可能需要更好的工具来了解你的电脑……

我的电脑明明白白

■湖北 陈盼 王毅涛

第一部分：用软件查看硬件信息

一说到硬件，很多朋友的感觉就是一堆芯片和电路板，和软件没关系。实际上大部分电脑设备上都有一块特殊的芯片，叫做BIOS（Basic Input-Output System，基本输入输出系统，有的硬件上也被称为“Firmware”，即固件，以下为叙述方便，统称为“BIOS”），它记录着事先编好的程序和硬件的信息。BIOS中的程序一般是最低级、最直接的硬件控制程序。例如，光驱的BIOS程序要根据光盘的物理特性决定光驱的转速和激光头的功率等细节问题，这些功能是和硬件紧紧结合在一起的。除了程序外，BIOS中的其它硬件信息根据厂商的不同而有所不同，但都记录了该硬件的基本信息，如硬件设备的主芯片类型、制造厂商、生产日期、BIOS软件版本、产品序列号等。

现在各种各样的查看系统信息软件，有一部分是直接读取硬件BIOS的信息内容，并将其“翻译”成更详细的内容显示出来。还有一部分软件则是读取Windows注册表，根据Windows硬件驱动程序提供的内容，读出有关硬件部分的信息。显然，直接读BIOS能获得的硬件信息比从注册表中读取要多得多，也真实得多。

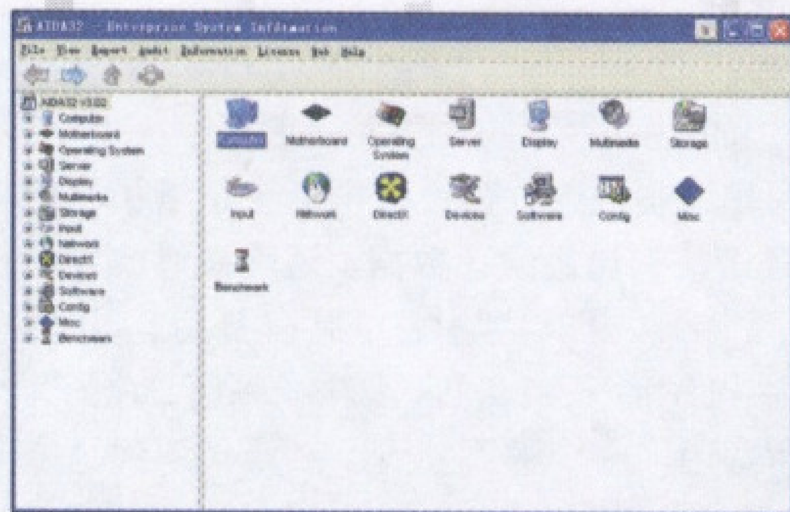


图1

另外，除了上面两种常见的检测原理外，还有一部分检测软件（主要是显卡检测软件）会先运行一个测试程序，然后根据测试的内容结合BIOS信息来确定硬件的类型。这是因为BIOS芯片的信息内容，一部分保存在ROM（只读存储器）类型的芯片中，这种芯片中的内容一旦写入就无法更改，所以往往记录开机初始化的程序内容。另一部分保存在Flash EPROM这类可擦写芯片中，用户可以根据需要用新版本内容刷新BIOS。平时我们经常说的BIOS，就是指可由用户刷新的这部分BIOS芯片。而有的商人通过强行刷新BIOS，用性能差的硬件冒充更好的硬件，这种情况在显卡上尤多出现，所以有的软件通过测试来检测硬件的真伪。

通过测试软件来检测的硬件种类单一，并且耗费时间比较多，所以下面主要介绍通过读取硬件BIOS信息检测硬件的一些方法。这方面的软件比较多，但良莠不齐，笔者在这里给大家推荐一款查看硬件信息可谓专家级的软件——AIDA32，你可以在“http://www.skycn.com/soft/6501.html”处下载。虽然AIDA32有汉化版，但我们发现汉化版有些功能不正常，所以在这里我们用英文版演示，有兴趣的读者可以到这个地址下载汉化版文件：http://www.skycn.com/soft/8258.html。

AIDA32是目前功能最丰富的系统软硬件信息检测工具之一，它的功能非常全面，可详细显示出电脑软硬件的细节内容，并且支持上千种（超过3400种）主板、上百种（超过360种）显卡，还支持对连接到并口/串口/USB上的PNP设备检测。这部分我们主要用它来详细了解硬件方面的信息，通过它，你甚至不拆机箱就能知道类似主板具体尺寸这样的细节信息。

运行AIDA32后，我们会看到如图1的界面，左边一栏是几大类别，各类别都可以展开，下边还有更具体的项目内容，右边一栏则为详细的软硬件信息内容显示窗口。因为AIDA32检测的内容实在是太多太详细，所以下面只介绍一些最有用的项目。

1.检测电脑的基本内容

从左栏选择第一大项“Computer”，在展开的各项中选择“Summary”，这时右边窗口中将按照“Computer（计算机）”、“Motherboard（主板）”、“Display（显卡）”、“Multimedia（多媒体）”、“Storage（存储设备）”、“Partitions（分区信息）”、“Input（输入设备）”、“Network（网络设备）”、“Peripherals（外围设备）”的顺序分类显示电脑配置的基本内容（图2）。除显示基本信息外，AIDA还能根据自身数据库中的内容，自动根据硬件的品牌提供设备制造商网站的链接。将鼠标移动到右边窗口中“Value”一栏部分设备的文字上，就会出现该设备制造商的网站上关于这个设备介绍页面的链接，以及BIOS升级包或最新驱动程序的下载地址链接，点击其就能打开IE窗口，并进入相应的厂商网址。



图2

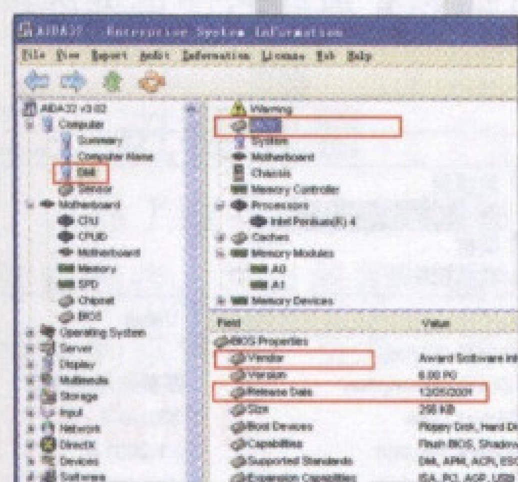


图3

2.支持DMI标准的设备信息

选择“Computer”→“DMI”，可显示出所有支持DMI标准的硬件信息。DMI全称为Desktop Management Interface（桌面管理界面），发明它的初衷是为了方便管理越来越多且复杂的电脑硬件设备。符合DMI标准的硬件可提供较详细的自身信息。下面对其中一些重要选项作出说明。

在“BIOS”项目中的“Vendor”、“Release Date”两项内容显示了主板BIOS芯片的制造商和版本（图3）。在“Memory Modules”项中，显示当前主板上所插内存的详细情况（图4），本处显示主板有两个内存插槽，其中一个插了256MB的SDRAM内存条，另一个空闲。“System Slots”项目中则显示主板上PCI或AGP插槽的数量及各扩展槽的使用情况（图5）。在扩充内存或购买新PCI类设备时，一定要看看这里还有没有空闲的插槽可用。

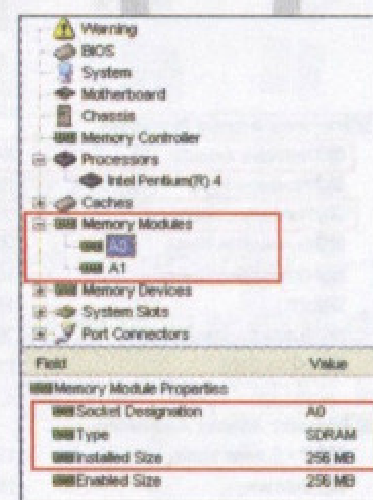


图4

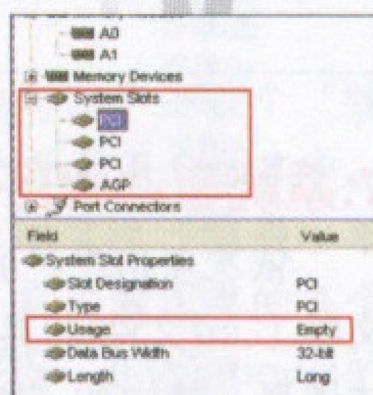


图5

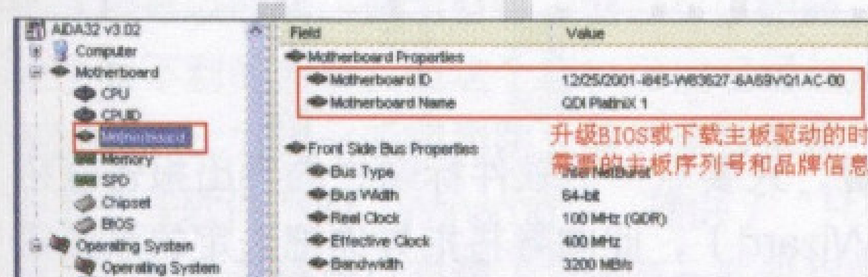


图6

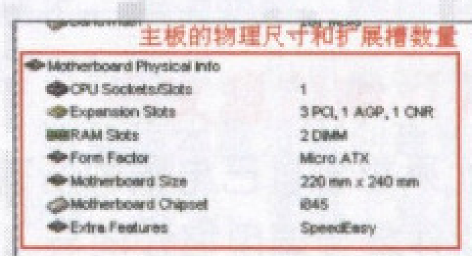


图7

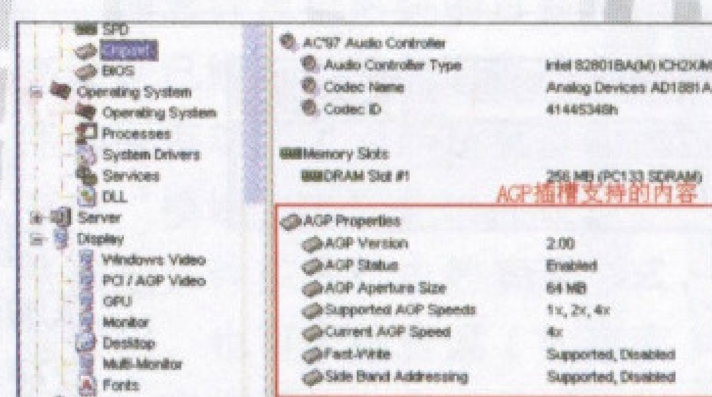


图8

3.主板序号和主板物理信息

在升级BIOS时必须要知道主板的序号，主板序号一般在开机时会一闪而过，不方便记录。这里你也可通过左栏里的“Motherboard”→“Motherboard”中获取，此时右栏中会有一项“Motherboard ID”出现，其中的数字串就是我们要的序号（图6），升级BIOS时，一般都要提供这个数字串。另外，如果你的主板提供了自身的物理信息，如尺寸、提供的扩展槽种类和数量等，也可以显示出来（图7）。

此外在购买新AGP显示卡前，也先要看看自己的主板是否支持新型号的显卡。在左边一栏选择“Motherboard”→“Chipset”，就可在右边的“AGP Properties”项中看到AGP插槽的版本和支持的速度（图8）。

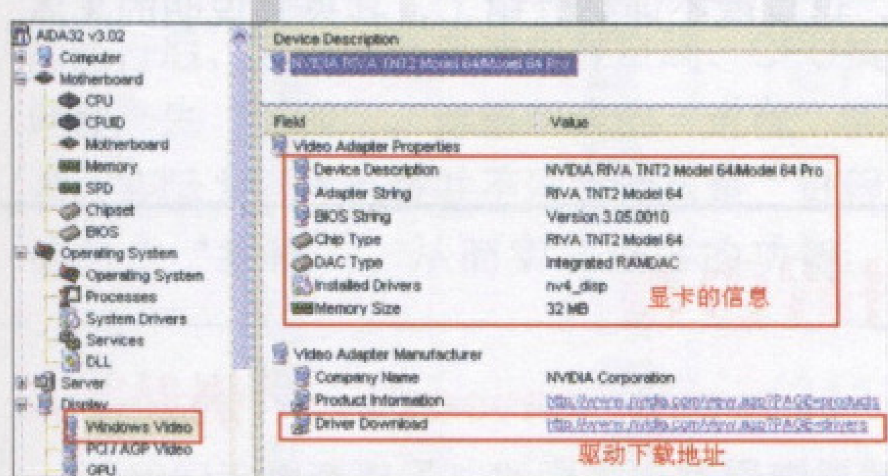


图9

4.显卡类型

显卡的型号多且复杂，我们可以在左栏中选择“Display”→“Windows Video”，右边窗口就显示出当前使用显卡的详细信息。其中包括显卡名称（Adapter String）、显卡BIOS版本（BIOS String）、芯片种类（Chip Type）、数模转换方式（DAC Type）、已安装的驱动程序（Installed Drivers）及显存大小（Memory Size）。有了这些信息，加上最后提供的制作厂商驱动程序下载网址（图9），你就能够方便地查找显卡驱动程序了。

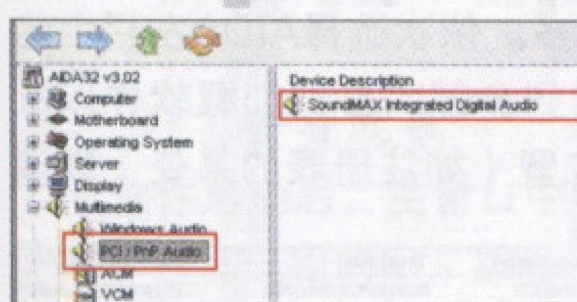


图10

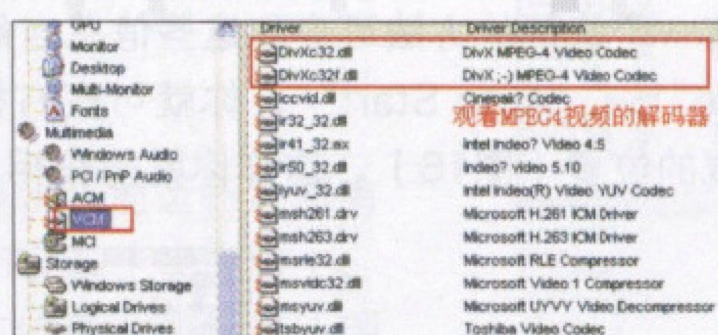


图11

5.声卡的类型

从左栏的“Multimedia”项中，还可查看系统和多媒体相关的软硬件信息。其中的“PCI/PnP Audio”项可显示声卡型号（图10），而“ACM”和“VCM”项则显示了系统内安装的所有音频和视频解码器信息（图11）。例如在这里如果没有查看到安装有MPEG-4相关的DivX解码器，你的机器就无法观看用MPEG-4压缩的视频。

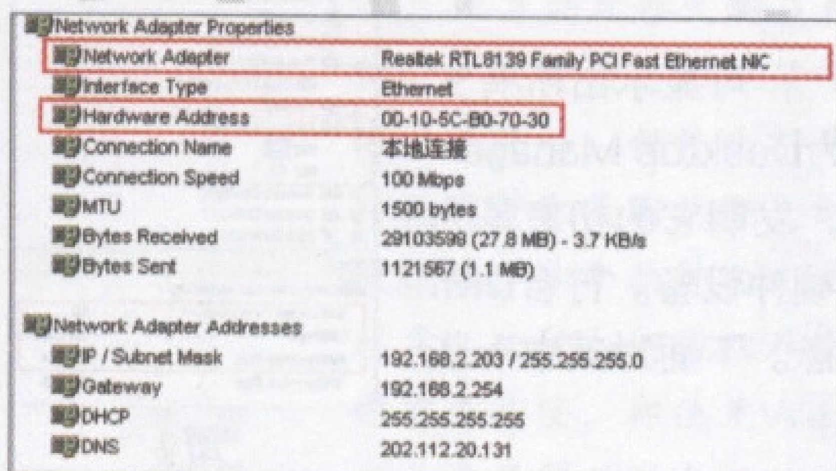


图12

6.网卡的信息

通过左栏的“Network”→“Windows Network”可查看网卡信息。在网络属性（Properties，图12）项中你可看到一些非常有用的选项：“Network Adapter”标明了网卡的型号，“Hardware Address”则显示了网卡的MAC地址，有时候网管要提供MAC地址，就可从这里找到，在“Bytes Received”和“Bytes Sent”中你可查找到自本次开机以来接收和发出的字节量，如果有异常就要小心是不是中了木马程序等病毒了。而“Network Adapter addresses”一项则显示了当前网络的地址信息。最后同样也提供驱动程序的下载地址。

7.系统驱动程序的位置

依次点击左栏的“Devices”→“Windows Devices”，便可查看所有驱动程序信息文件（.inf文件)的具体位置。在右上栏中选择设备名称，右下栏窗口就会显示该设备的具体信息，其中的“INF File”项目就是驱动程序的信息文件（图13）。按照其名称找到相应的.inf文件，打开此文件并将其中出现的所有文件拷贝出来就能定制出自己的驱动程序。



图13

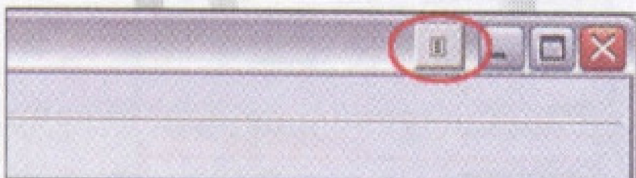


图14

8.产生系统详细信息文件

当然，如果想看自己电脑的所有详细设置，只要点一下软件标题栏的导出报告按钮（图14），软件就会调用报告向导（Report Wizard），此向导将指导你把选定的系统信息输出到文件（文件类型可选择）中。文件很大，可能有几兆，其中记录了电脑的详细软硬件信息。

以上介绍的是AIDA的常用硬件查看功能，相信大家已经能够看出其功能强大之处了。不过在这里也有一个问题，就是AIDA的压缩文件有1.57MB之大，不便携带（当然指用软盘携带了）。所以这里再给大家推荐一款小巧的软件，名为“BMX”，此软件“麻雀虽小”却“五脏俱全”，其下载地址为：http://www.skycn.com/soft/9015.html。

BMX全称是BenchMarX，是一个体积小巧的系统信息软件，压缩后大小只有670kB，但必要的功能一样都不少，并且界面也很漂亮（图15）。左栏有“System Info（系统信息）”、“Benchmarks（测试）”、“Tools（工具）”3个大项，各大项中又有许多小项可以选择。右栏则显示了各项目的详细信息，最上方的红色彩条标明了当前CPU的使用率。由于软件使用方法比较简单，这里就不详细介绍了，其英文说明的具体含义可参考上面提到的AIDA。

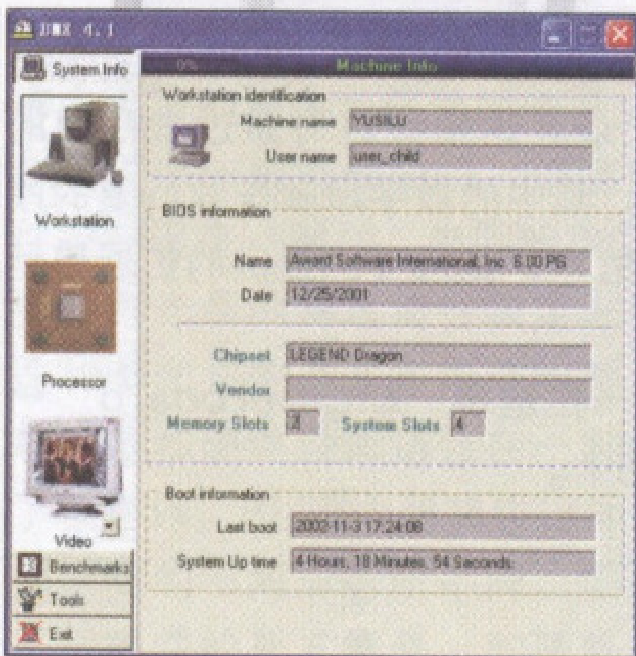


图15

第二部分 软件信息查看和进程查看

一、软件信息查看

这里我们主要来看一看如何查看应用软件的信息。这类软件一般都是用户根据需要安装，如前面介绍的查看硬件信息的软件都属于应用软件，一般而言，应用软件安装不正确，不会影响到其它软件。这里要使用的工具仍然是AIDA。

1.查看随系统启动的软件

在Windows 98和XP下，可通过Msconfig.exe实现此功能，但Windows 2000就只有通过注册表查看。此外，即使是能运行Msconfig.exe，也有一些随系统启动的软件不会被查看到，因为他们可能藏在开始菜单中的“启动”项中。总之，如果有一个快捷的方法可查到这些信息当然好得多。依次选择AIDA左栏中的“Software”→“Auto Start”，你就可在右栏中看到全部的自动加载软件以及它们被加载的位置（图16），这样你就能在相应的位置（如注册表的某处）取消其运行。

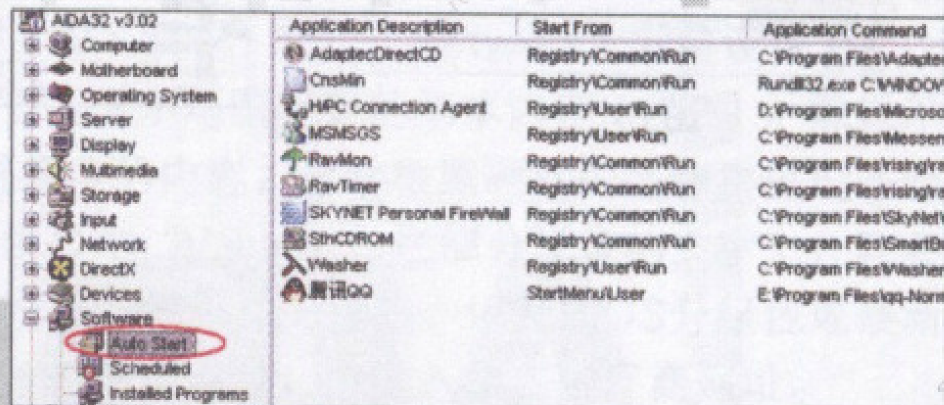


图16


图17

2.已安装程序和计划运行程序的查看

通过左栏的“Software”→“Installed Programs”可进入到已安装程序列表。在此处，你可看到系统安装的程序（图17），双击其中的程序便可对其进行卸载。通过“Software”→“Scheduled”可查看加入到计划任务中的程序，一般杀毒软件都会在这儿设置自己的病毒更新程序。其实这些功能在Windows中都有相应方法查看，但AIDA将其集中到了一起，实际上能给大家带来不少方便。

二、进程查看

除了查看系统内安装的软件外，我们有时候还希望知道电脑中正在运行的程序有哪些，并且能将可疑的或停止响应的程序终止掉。但在使用这类查看系统进程类的软件前，先要弄明白几个基本的名词和它们之间的关系。

1.预备知识

（1）程序与窗口

窗口，是程序为了实现和用户交互、显示数据、控制程序等功能的一个界面。程序运行后，不一定要显示窗口。当然，也可以显示很多个窗口，程序运行后产生的线程可以创建、显示窗口。窗口可以隐藏，也可以禁止。所谓隐藏，就是在任务栏中看不到的窗口，但这个窗口可能已经创建好，随时可以显示，也可能根本没有创建好。比方说一般病毒防火墙的窗口都是不可见的，可能根本就没有创建窗口。还有一些软件，如“Winamp”，提供了“只在系统栏出现”选项，实际上就是将创建了的程序运行窗口隐藏了。还有一些进程管理工具软件提供了“禁止窗口”的功能，实际上是将响应窗口操作的线程挂起来，暂时不执行。这时，窗口就无法再被用户控制了（包括最大、最小化，移动窗口、点击菜单等等操作），但能看得到。“禁止窗口”的功能一般很少使用，它会让用户感到系统好像运行不正常。在同一时间，最多有一个窗口在“前台”运行，在“前台”的窗口将占用更多的CPU资源，并且可以接受用户的点击等控制。我们只要点窗口的任何一个部分就可以将窗口调到前台运行，与“前台”相对的，其他窗口称为在“后台”运行。

（2）程序与进程、线程

“程序”实际上只是指一堆没有被执行的代码，在没被执行前，不产生任何“进程”或“线程”，也无法实现任何功能。当一个程序被双击或被Windows调用执行后，它首先要申请内存空间、CPU执行时间等系统资源，一旦申请成功，就会产生“进程”。这里所说的“进程”实际上只是一个便于系统进行管理的名词，实际上硬件系统并不理会什么是“进程”。“进程”必须根据需要产生一个或几个“线程”，从而实现程序的功能。一个程序运行一次可产生多个“进程”，一个“进程”也可以产生多个“线程”。在Windows 95以后的各个版本中，“线程”是Windows调度执行的最小单位，正是这些“线程”实现着程序的各个功能，并且所有的“线程”在Windows的调度下轮流使用CPU。

（3）程序与模块（module）

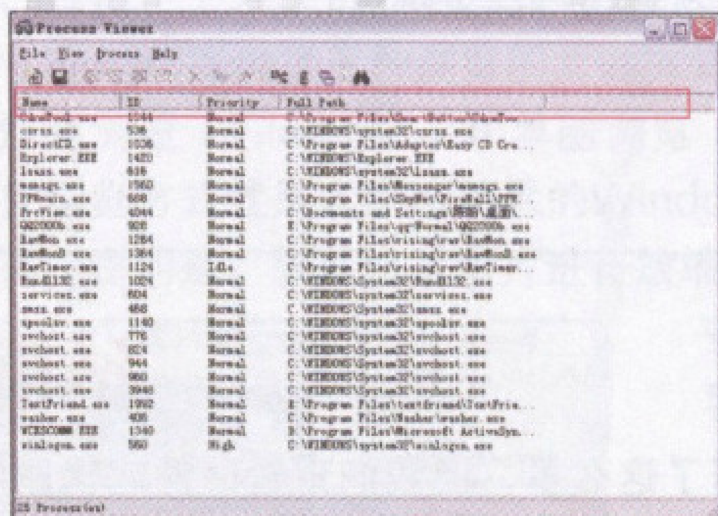
随着计算机系统的日益复杂，现代程序设计已经不单单靠写程序代码来实现程序的所有功能了，而是更多的通过调用已有的“模块”来简化程序设计。“模块”是磁盘文件在内存中的表现形式，它可以是代码，也可以是资源（如字库）。不同的是，它们不能独立运行，只能在别的程序运行过程中被调用。一旦被调用，就从磁盘加载到内存中，和调用它的程序成为一个整体，完成某些功能。模块可以存在各种格式的文件中，但绝大多数是在.dll文件，即动态链接库文件中。一个程序可以调用放在不同文件中的模块，所以，我们了解一个程序运行需要哪些模块也有必要。如果包含所需模块的文件不存在，程序就不能正确运行。我们经常看到有的程序运行时出错，提示“缺少需要的DLL文件”，就是因为某个模块找不到而导致程序无法运行。

2.实战操作：Process Viewer

我们这里选取了功能强大的线程查看器——Process Viewer来完成线程相关信息的查看任务。此软件的下载地址为：http://www.skycn.com/soft/2756.html，汉化版地址：http://www.skycn.com/soft/2757.html。

（1）查看进程

软件启动后，主窗口中就会显示当前运行的所有进程，以及进程的ID（编号）、Priority（优先级）、Full Path（产生此进程的程序所在位置）等信息（图18）。如果点菜单中的“View”→“Process Tree”，会弹出一个窗口（图19）显示系统进程树。最上方的“Access Denied”项目中的进程是用户无法编辑的进程。


图18

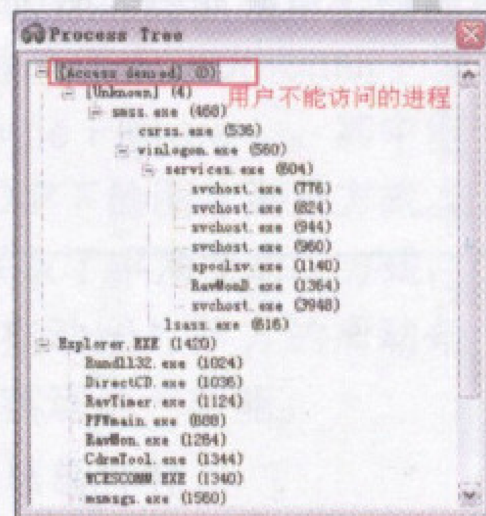
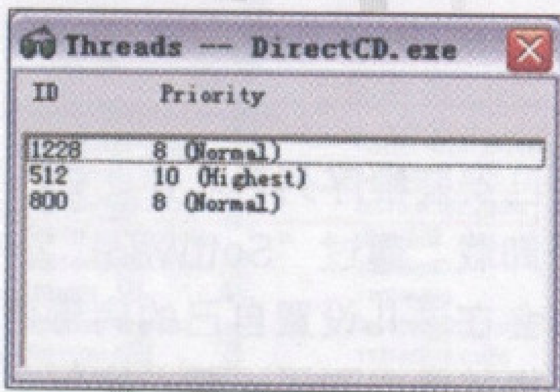
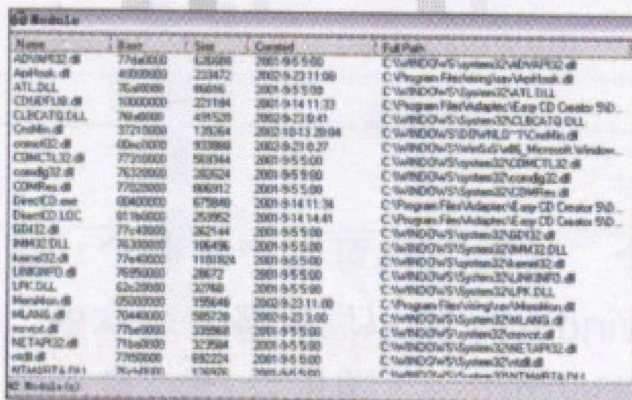


图19

Process Viewer


图20


图21

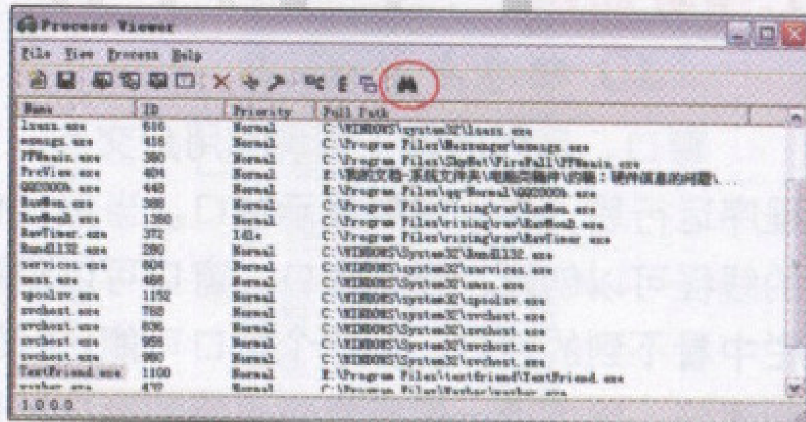
（2）查看某一进程的信息

在进程主窗口选中某一进程，就可查看关于该进程更详细的内容。选菜单中的“Process”→“Threads”，可查看该进程产生的所有线程。如图20，这里显示了DirectCD（一个刻录光盘的程序）的三个线程，这三个线程的优先级分别是普通、最高、普通。依次进入菜单中的“Process”→“Module”，即可查看这个程序用到的所有模块，如图21就显示了DirectCD程序用到的所有模块。也就是说，这些列出的文件，如果任何一个被删除或出了问题，DirectCD将无法正确运行。菜单中的“Process”→“Startup Info”，可以查看产生这个进程的程序是哪个，启动时有何参数等，下方的“Environment”说明了当前系统程序运行环境的内容，主要包含一些系统目录（如临时目录、用户配置文件）的位置等。

在任一进程上点右键，在弹出的菜单中选“Copy Path”，则能将启动这个进程的程序文件所在路径复制到剪贴板上；进程名上点右键出现的快捷菜单中，还包含一个调试（Debug）命令。这两项功能对普通用户来说意义不大，但对于程序员来说是很方便的。

（3）查看特定程序的进程

图22所标示的望远镜工具能帮助你查看某个窗口由哪个进程所产生。将这个望远镜图标拖到待查看窗口（或程序界面）上，产生这个窗口（或程序界面）的进程就会被选中，如此就可对其进行操作了。这个“望远镜”甚至能拖到任务栏上，看看执行任务栏功能的具体是哪个进程。


图22

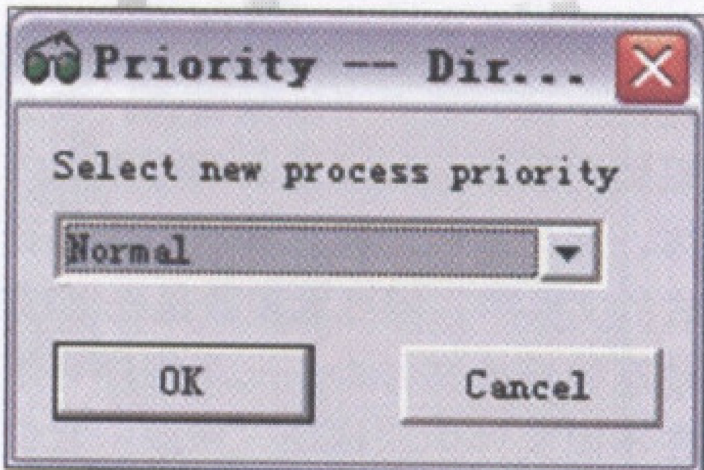


图23

（4）设置进程优先级

优先级是指进程（准确地说是其各个“线程”）在竞争使用系统资源（主要是CPU）时的优先权。我们在平时使用时，一些很耗费CPU资源的程序如果优先权太高，则可能使整个电脑的反应速度变慢。所以，合理设置优先级很有好处。例如，我们可将一些破解密码的程序（它们需要大量CPU运算时间）的优先级设置成较低，这样，这些程序即使在运行，也不会影响电脑的正常使用。在Process Viewer中，要设置进程优先级非常容易，你只须在相应进程上点右键，并在弹出菜单中选择“Set Priority”，在之后出现的窗口（图23）中选择优先级即可。这里的优先级从“Idle”到“Real Time”是依次增加的，“Normal”为一般优先级。

（5）强行结束进程

只要选中可疑的进程，然后选菜单中的“Process”→“Kill”，在弹出的窗口（图24）中点“Kill”按钮，进程就会被强行中止。当然，强行结束进程（尤其是系统进程）将可能让电脑死机，所以尽量不要强行结束进程。

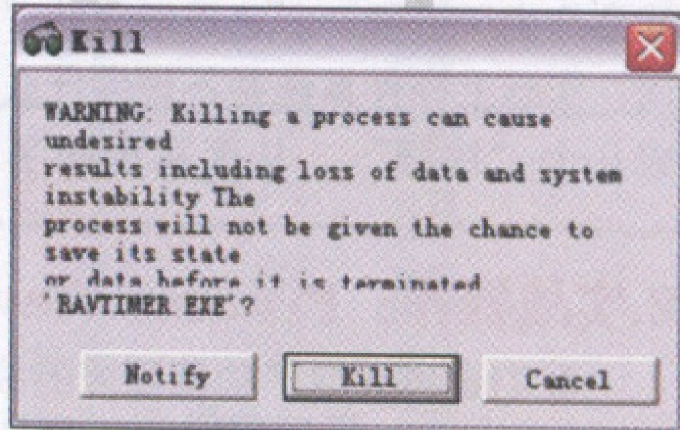


图24

结语

林林总总介绍了这么多，但我们查看硬件或软件信息的目的还是为了能更方便地使用电脑，减少电脑故障带来的烦恼。完全没有必要为了更新到最新的硬件驱动，为了那可能提高的一点点性能而整日安装/删除硬件驱动，更不必整天怀疑自己的电脑感染了病毒，而不停地查看系统的进程信息，这样做就得不偿失了。我们只是希望，通过了解这些软件的操作，在电脑出现问题时，你能顺手查看一下系统的软硬件信息，并从中发现电脑真正的问题所在，找出有效的解决方案，使电脑故障尽快排除，以减少其对工作与生活的影响。

预览 preview Office 11

■北京 未知的路

Codename Office NGO

如今微软的Office办公组件已深入生活的各个角落，我们用Word撰写文章和公司报告，用Excel制作财务报表、货物清单，用Access来制作网络数据库、编程者也多将此数据库应用于程序中。Microsoft Office强大的功能、优秀的智能协作技术以及人性化的操作界面都让我们无法不去接受它。从Office 97到Office XP，大家看到了微软越来越友好的界面，然而也不幸见到了越来越大的体积，那么将来的Office又是何种模样呢？此次微软公司终于在10月底发布了下一代办公系统Office 11（开发代号为“Office NGO”）的第一个Beta1限名额公开测试版，而笔者也很快在第一时间内拿到了这套测试版本。

Office 11这次发布的版本为Office NGO Beta Enterprise Edition（企业版）。所有的安装数据存储在三张光盘中，第一张光盘中包含了我们熟悉的Word、Excel、Access、Outlook、PowerPoint和一款名为“Microsoft Picture Library”的软件，第二张光盘为FrontPage 11，最后一张光盘则用于安装Publisher 11。从测试版来看，Office 11中的变化并非如我们所期待的那样大，明显的改动为Word、Outlook，此外还新增了Picture Library，其它程序最多只是得到了一些小细节上的变化，这一点让我们有些失望。但从总体看这只是Office 11的第一个Beta版而已，有理由相信微软公司能在Office 11发布前把它制作得更加完善。下面就从Office 11中的改动入手，让你来感受微软带给我们的这款新一代办公软件。

Picture Library 一、新增成员Picture Library

一进入到Picture Library界面（图1），笔者就不禁想到了ACDSee的未来命运，实际上这绝非危言耸听。它虽然是微软Office家族的一个新成员，且其重要性排在所有产品之后，但它能提供给用户的图片处理功能已基本能满足一般的需求。



图 1

1.图片浏览功能

软件并没有提供文件浏览树一类的窗口，但左下的“Picture Shortcut”栏仍能实现类似的功能。你只须点击其上的“Add Picture Shortcut”链接，就能将任意文件夹的快捷方式添加到其中，当然，文件夹的子目录便可通过此快捷方式进行浏览。Picture Library提供了三种浏览图片的方式：缩略图（Thumbnail）、幻灯片浏览（Filmstrip）和单图浏览（Single Picture）。其中幻灯片浏览方式就是大家所熟悉的Windows XP下的图片浏览方式。值得一提的是，软件在对图片进行放缩时采取了平滑拖动的方式，通过拖动图片下方的滑动条即可实现这一功能。

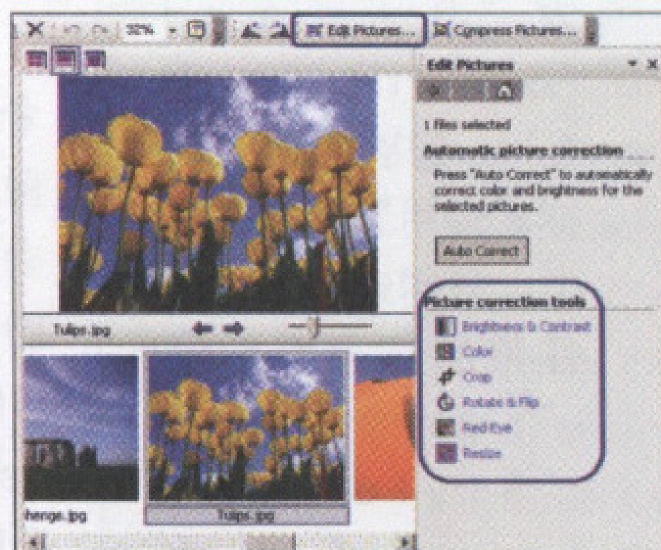
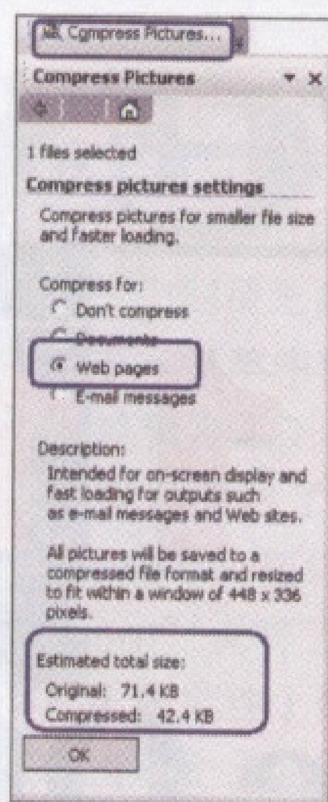


图2

2.基本图像编辑功能

选中一张或几张图片，点击工具栏上的“Edit Pictures”后即在“Task Pane”（任务面板，下文会详细介绍）处出现操作内容（图2），可进行翻转、调

色、亮度/对比度调节、去除红眼、调整大小和裁剪图片等操作。点击工具栏上的“Compress Pictures”按钮则可开启图像压缩功能（图3），这一功能可批量压缩图片，并可为E-mail、文档插图、网页发布定制相应的压缩优化方案。此外还可通过这个组件进行简单的图片转换与重命名操作。


图3

3.此外，据微软消息，此组件还可通过Share Point Team Server（STS）共享图像并制作列表进行E-mail发送。但由于测试版本并未提供STS，所以这里就不能给出相应功能的预览了。

在试用过程中，我们感到其图像预览功能之强大足以让ACDSee产生危机感，通过对比打开一个拥有大量图像文件的文件夹，Picture Library明显体现出了速度上的优势，另外Thumbnail显示功能亦不比ACDSee逊色。只是我们拿到的这款产品是Beta版，仍然有很多不足，比如功能插件的支持和批量转换文件名等细节，做得就不很完善。

二、功能一体化的Task Pane

这里所谓的“一体化”指的是将某些功能集成在一个界面或通过一种方式来实现，笔者一直认为，一体化是否成功取决于对用户使用习惯的深刻理解。我们来看看微软这套新的Office组件做得怎样。

在所有组件的使用界面中都集成了一个名为“Task Pane”的面板，这个面板在Office XP中露过面，但在测试的这个Office 11 Beta版中，此面板体现出越来越重要的作用。下面以Word为例说明其具体使用方法，我们选Word为例也是因为测试版本中的改变比较突出（这当然也有可能因为其它组件功能变化很小的缘故）。

此次Word对字体功能进行了较大的增强。用户可以定制自己的字体样式并将其记忆，在下次使用相同字体时就可直接应用该样式。应当说这是在吸收PageMaker等排版软件字体方面的优点，对其原有“格式刷”功能的增强；尽管在测试中这一功能还不完善，如无法保存等，但有理由相信在正式版中会有较好的表现。具体使用方法是：选中要保存的字体，然后依次选择菜单项“Format”（字体）→“Reveal Formatting”（显示字体），此时在主界面最右边就会出现一个面板，即Task Pane，其标题为“Reveal Formatting”（图4）；若要将此字体样式运用到其它文字上，只需选定文字，并依次选择菜单项“Format”→“Style and Formatting”（样式及格式化），此时刚才的面板则会变成“Style and Formatting”（图5），在此你就可以选择刚才自己定制的字体样式。



图4

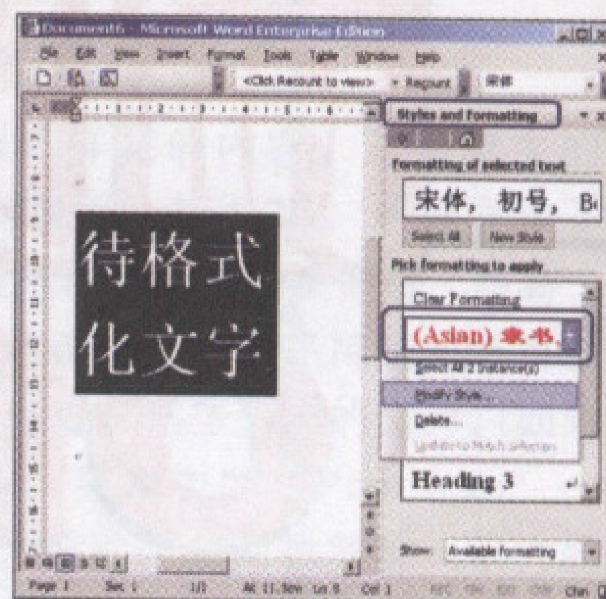
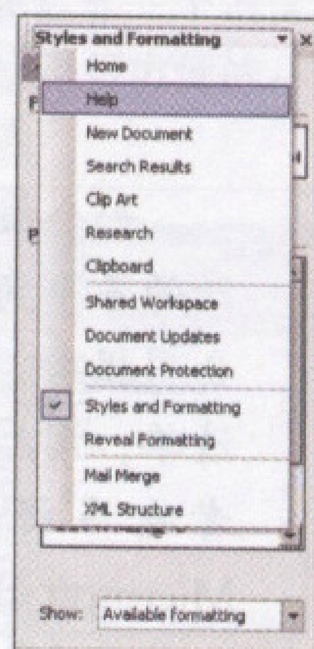
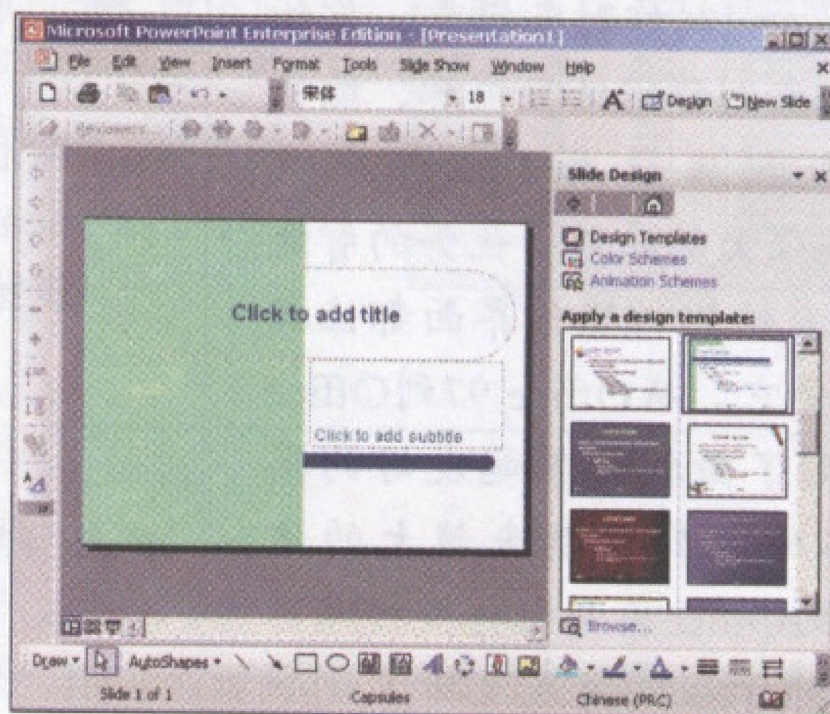


图5

由上例可知，此面板实际上是集成了众多功能，点击其上的下拉三角箭头，可查看其中集成的所有功能，大部分都是最常用的（图6）。事实上所有这些功能都能通过相应的菜单项进入，只是集成以后更加方便。为了补充说明这一问题，我们还特地抓取了一张PowerPoint下Task Pane下的截图（图7），此图显示的面板中集成了设计幻灯片样式的功能，实际使用起来Task Pane比对话框要方便得多。


图6


图7

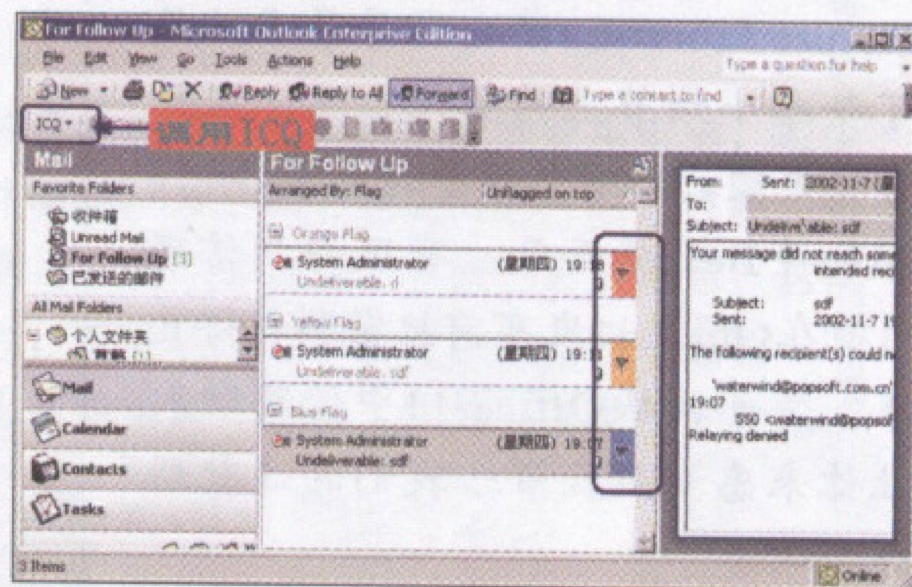
三、增强的网络功能

硬件与网络，是微软一直在策划进入的两个领域。我们不知道微软将来是否会成为PC上的全能巨人，但在新的Office 11中，我们再次看到了这一倾向的增强。

1.Outlook——Office 11的网络代言人

很多人都把Outlook和FoxMail、Becky等邮件管理软件相提并论，事实上Outlook功能十分强大，在《大众软件》本年度的春夏之季就有连载介绍其功能。但少有人会想到，它会在微软新一代的办公软件中充当网络功能的主力软件，不过，想来这似乎也是情理之中的发展结果。

安装Office 11 Beta后，在系统托盘（System Tray）上将出现Outlook图标，这已足够说明这一组件将有着重要的系


图8

统作用。双击该图标，进入Outlook主界面（图8）。首先大家看到新的Outlook开始支持颜色区分功能——对不同邮件加以不同颜色的标签予以区分，并可在界面上直接调用ICQ程序，但也许更重要的是其在网络方面的作用。由于在测试过程中微软的服务器还没有开放网络服务功能，我们在这里也无法向大家展示其具体应用。只是在下面列出微软提供的Office NGO（前面说过这是Office 11目前的开发代码）服务与Outlook密切相关的几点：

（1）Office NGO中微软提出了My Office Home Page概念并在Office 11中增加了强大的Internet利用特性，即通过Internet连接微软设立的My Office Home Page这样一个安全区域来保存你的E-mail、文档、通讯录和计划任务等内容。

（2）在My Office Home Page这样一个区域中，所有信息只对你一人开放，除你之外的任何人在没有得到你的特别授权后是无法访问和修改信息的，你也可以将某些信息设置为共享让他人在只读模式下使用。但最重要的是你可按照自己的需要储存信息，并且在任何时间任何地点通过Internet来访问你记录的信息，从而实现轻松且安全的移动办公。

（3）Office NGO提供Web-base方式的E-mail收发系统，并且提供多邮箱支持，你可同时设置并使用MSN、HotMail邮箱及你的工作邮箱等。另外，你可通过设定让系统将你接收到的传真通过E-mail的形式转交给你。

（4）Office NGO服务中的“Notifications”（提示）功能通过相应事件触发的设置协助提醒你一些必要的事情，这个事件可以是系统产生的（如空间已满），也可以是Outlook中发生的（如某人的邮件到达）。这项功能是“Scheduling”（行程安排）功能所不能代替的，它有着相当的即时性，详细设定后可让你在工作、休闲之余对任何临时事件作出反应。

其余的几项Office NGO服务在Office的前续版本中已有体现，如NetMeeting工作组和团队工作组等，这里不再详述。如此看来微软这次不同以往，在Outlook的配套服务上大下手笔，今后凡是微软Office的正版用户估计都不会不安装Outlook这个超强的办公、计划服务平台了。



图9

2.在线帮助

在互联网深入百姓家庭的今天，很多软件和操作系统都开始提供网络化服务和技术支持，作为领头羊的微软公司当然不例外。从大众比较熟悉的MSDN（Microsoft Developer Network）到Visual Studio.NET的网络集成帮助，都让我们可通过Internet更加快捷地得到问题的解决方案、了解产品更新动态和最新的技术信息，网络的快捷和便利让我们从中受益匪浅。如果你是程序员并且经常使用MSDN，就会更加理解笔者所提到的这一点。在Office 11 Beta版中，虽然还没有服务器提供这一功能，但在软件界面上我们可看到这一点，图9显示的是在Access中使用在线帮助的界面。

四、其它与总体评论

这次微软发布的Office 11 Bata除了前面所提到的一些新的或增强功能外，我们还发现Outlook增加了对垃圾邮件的处理功能，Word增加了对XML的支持，并新增加了一个阅读视图（Reading Layout，图10），此外PowerPoint还别出心裁的提供了将演示程序打包进CD的前续工作。但总的来说，这些更新实在是不大不小，所以这次体验后谈起这个产品总觉得不够尽兴，可能是最初期望值太高，先扬后抑之故。唯一可圈可点的是其提供的网络增值服务，其实从笔者拿到测试版本的前几日，从微软推出收费的MSN8就可看出端倪，从此点看来，不得不说Office 11的确是非常有创意，如果能对未来市场策略进行精细部署，那么它将是微软的又一棵“摇钱树”，并且从这样的搭配模式中可以更好地遏制盗版产品的散播。这种产品与市场进行结合的解决方案，不知是为其它厂商提供了学习的榜样，还是提供了新的市场契机。

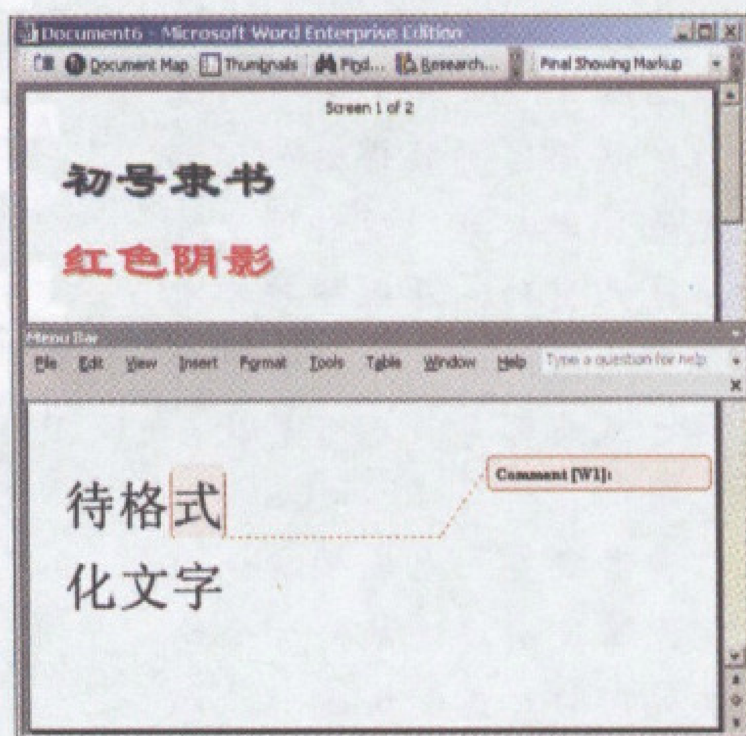


图10

微软公司宣布Microsoft Office 11将于2003年夏季发布，届时将会分为专业版和企业版分别发售，其中专业版的售价预计在329美元（约合人民币2750元）以上，企业版暂时未知，本文介绍的在线服务只有在企业版本中才能使用。

附录：微软Office年表

1983年9月	Microsoft Word For MS-DOS 1.0发布。
1985年	Microsoft Word For Windows及Excel For Windows 1.0与Windows 1.0同年发布。
1987年10月	Microsoft Excel For Windows 2.0发布。
1991年1月	Microsoft Excel For Windows 3.0发布。
1992年11月	Microsoft Access Database For Windows发布。
1997年	Microsoft Office 97发布。
2000年	Microsoft Office 2000发布。
2002年	Microsoft Office XP发布。

软件新天地

■河北 李岩/北京 胡子

胡子：年关将至，一个月积累下来，软件新天地又有不了少好东东。相信大家看过这一期后，屏幕上的小车和蚂蚁们又要开始辛勤工作了！回顾这半年的软件信息，胡子有几句心里话要说。目前软件功能越来越多，尤其是一些成名已久的软件，更是拼命"扩张领土"，这些新功能中虽不乏可圈可点之处，但也有不少较勉强甚至形同鸡肋的东西。大家不妨想想，再怎么努力，ACDSee的图像编辑能力会强于PhotoShop吗？而Winamp播放影片的效果能超过PowerDVD吗？真的比较难。然而这些软件的体型却不可避免地臃肿起来，这种过度发展的后果是严重的，原来那种令人着迷、清新亮丽如同婀娜少女般的气质，再也无处可寻。不可否认，软件开发者们在坚持"核心业务"与追求"多种经营"之间确实很难抉择，究竟有没有办法找到一个均衡点，实现新旧功能和谐统一，相辅相成呢？也许不断涌现的新软件可在这方面提供一个注脚。

新软推荐信箱：
李岩：xink@vip.sina.com
胡子：newsoftspace@sina.com

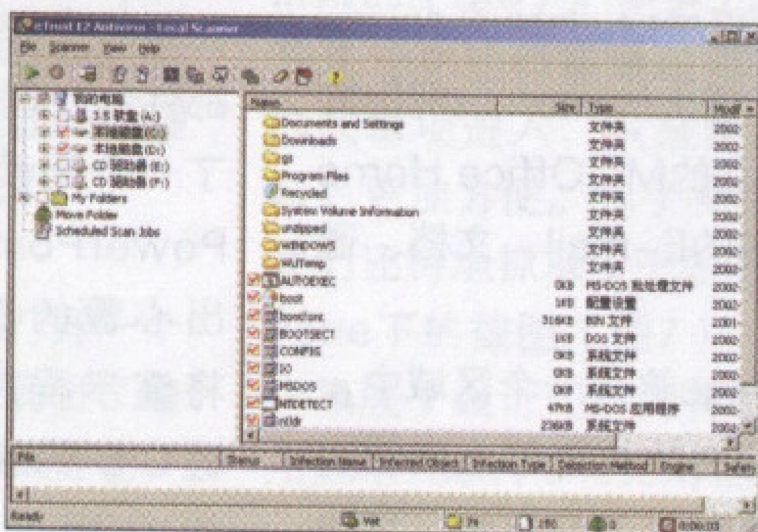
（感谢**洪俊文**对本文提供的帮助）

反毒先锋——eTrust EZ Antivirus 6.0

□**类型：**杀毒软件
□**版本：**6.0.125
□**大小：**7.25MB
□**授权：**试用
□**平台：**Win9X/Me/NT/2000/XP
□**下载：**ftp://ftp.ca.com/pub/myeTrust/apps/EZAntivirus.exe



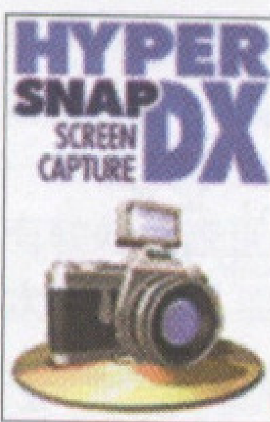
酷酷的eTrust EZ Antivirus


eTrust EZ Antivirus主界面

杀毒软件你用什么，是诺顿、金山毒霸、瑞星还是江民KV？我相信大多数人的答案不会离开这几个大家所熟知的老牌软件。在这里我想说，你漏掉了一个在国外获得极高评价的杀毒软件——eTrust EZ Antivirus！此软件为世界第二大软件公司CA开发，其前身是InoculateIT Personal Edition（IPE）——1999年末CA公司针对全球个人用户提供的一款完全免费的杀毒软件，当时IPE给笔者的震撼非常大，首先是其强悍的功能，再就是严谨周到的病毒库升级服务（最多时一天两次）。eTrust EZ Antivirus所获的业界评价相当高，在PC World 2002 Antivirus Review上，eTrust EZ Antivirus是通过全部病毒测试的唯一杀毒软件产品，同时还获得了最易用软件的第2名。此外所有版本的eTrust EZ Antivirus都是得到ICSA认证的。这里提到的ICSA是著名的杀毒软件评测组织，要通过其认证，软件产品必须至少检测出6000种测试病毒的90%以上。

改进后的eTrust EZ Antivirus仍针对个人用户，最新发布的6.0版本，功能又有不少增强，使用起来更加出色和方便。6.0版本新增自动更新病毒库、计划扫描功能和病毒处理提示，加入Incremental Scanning——如果文件自从最近一次扫描后未被改动或扫描选项没有变化，便不会被再次扫描，这样就避免了不少重复性扫描。这里提供60天的全功能试用码：GREXY-K14XJ-XY9IH-M74WG。

抓图新篇章——HyperSnap-DX 5.01



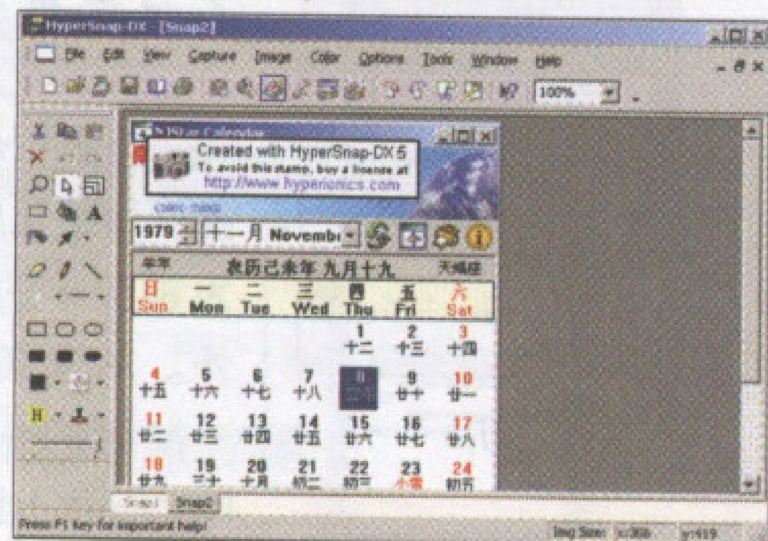
□**类型：**图像捕捉 □**版本：**5.01
□**大小：**2.83MB □**授权：**共享
□**平台：**Win9X/Me/NT/2000/XP
□**下载：**http://www.hyperionics.com/downloads/HS5Setup.exe

专业抓图软件HyperSnap-DX以其强大的功能和成熟的设计，拥有相当数量的追随者——笔者也不例外。时隔一年，全新的5.0版本来到了我们面前，它有哪些让你心动的理由呢？让我们探个究竟吧。

1.多画面截取功能：HyperSnap-DX终于开始支持多文档窗口了，这意味着你可同时截取多个画面，并可在各个画面间自由切换（按界面底部的Snap1、Snap2等按钮），这个重大变化的确很体贴用户。如果你不需要这种功能，则可在"Capture Settings"→"View & Edit"选项里取消。

2.自由捕捉（Free Hand Capture）：在"Capture"菜单中激活该功能，然后用鼠标左键设置各定位点并把它们连起来，最后按下Enter键形成闭合截图区域，这样你就能随心所欲地抓图。

3."标签"特性：标签内容可包括目前日期、时间、图像名称和路径，或当前用户名；标签可插入当前截取图像，或是添为页眉、页脚；插入标签后可立即调整大小或双击进行编辑。

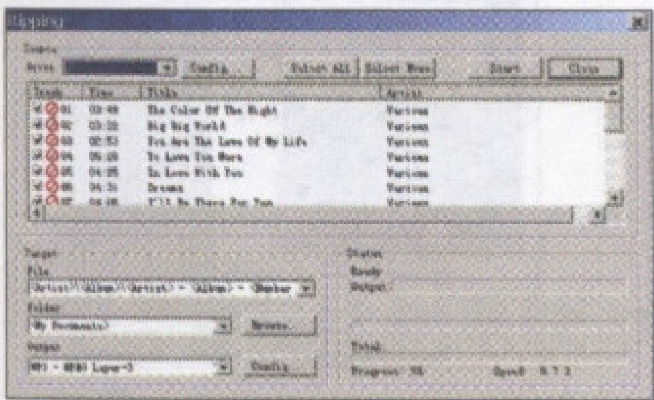

HyperSnap-DX 5.01主界面

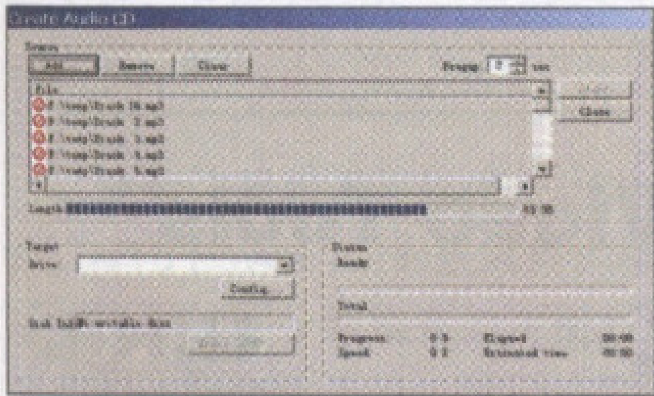
4.其他调整及新增功能："图像（Image）"菜单新增两个功能菜单项——"阴影（Shadow）"可为截图增加阴影效果，"帧（Frame）"可添加层或3D结构，我们可以设置为截图自动添加阴影或构架。"融合选择"滑动控制条，当你把一张图片粘贴到当前图像、或插入一个标签时，把滑条向左移动，粘贴图片就会变得透明、与背景融合到一起。全新的可调整"Tools"菜单，可设置启动其他常用的程序。

播放全能 ——Jet-Audio 5.0

□**类型**：媒体播放　□**版本**：5.0 beta 3
□**大小**：13.1MB　□**授权**：共享
□**平台**：Win9X/Me/NT/2000
□**下载**：http://www.jetaudio.com/products/jetaudio/download.html


Jet-Audio播放界面


Jet-Audio抓取CD音轨界面


Jet-Audio刻录CD界面

早在Win95时代，Jet-Audio曾经风光无限，这款韩国人制作的播放软件当时以能播放多种媒体文件、外观华丽著称。时过境迁，如今几乎所有播放软件都支持尽可能多的媒体文件，也在外表上下足了功夫，Jet-Audio过去的优势已是荡然无存。生存还是毁灭？形势是严峻的，但Jet-Audio勇敢地接受了挑战。新版软件的巨大改进可用"脱胎换骨"来形容。

还记得在Jet-Audio的老版本中如组合音响般一层层叠起的各种播放器，每个播放器都能进行单独操作。这种壮观的场面再也见不到了，在Jet-Audio 5.0中，所有媒体文件都改用一个播放器播出，真是有点返璞归真的意思！新版本也支持换肤功能，支持缩小窗口显示，在外观上可以说全面向WMP和Winamp等主流播放软件靠拢了。

当然，对用户来说外观变成什么样并不重要，最重要的还是应用上的新功能，这也正是Jet-Audio 5.0的制作者最下工夫所在。Jet-Audio支持的文件类型本来就相当多，5.0版更是加入了对WMV等流文件的支持，这下几乎囊括了所有流行媒体文件格式。此外，5.0版还有转换音频文件格式的功能，可以在WAV、MP3、WMA、RM等几种格式中实现互相转换；支持录音功能，录制前可选择将声音录制为WAV、MP3或Real文件。前面这些还不算什么，最酷的是Jet-Audio 5.0可以直接烧录音乐CD，或从现成的CD中抓取音轨并存为MP3等格式的音频文件！

试用了Jet-Audio 5.0后，不禁佩服其从头再来的气概，对于一款曾经如此成功的软件，能做到这一点就更不容易了。操作上化繁为简，功能上更上一层楼，相信Jet-Audio 5.0与自己的前作相比，将会在大家的硬盘中停留更长的时间。

桌面视频解决方案 ——Camtasia Studio 1.0



□**类型**：视频处理　□**版本**：1.0
□**大小**：16.6MB　□**授权**：共享
□**平台**：Win9X/Me/NT/2000/XP
□**下载**：ftp://ftp.techsmith.com/pub/products/camtasiastudio/camtasiaf.exe

一个全面的桌面录制解决方案套件，由5个功能强大的软件组成。安装后点击桌面的快捷方式，我们就可以看到经过精心设计的华丽界面。点选Recorder、Producer、Effects、MenuMaker和Player按钮，我们就能打开相应的功能软件。

Camtasia Recorder能记录任何显示在屏幕上的活动状态，并能将其迅速创建为.avi文件。诸如鼠标的移动、窗口滚动、文字输入及菜单弹出等活动状态软件都能顺利捕捉；除此以外，此软件还能为视频增添文本提示、语音叙述、指针跟踪、水印和批量标记时间等。在录制过程中可使用Text Notes（文本注释）为视频作注释，也可暂停录制、插入预先设置的文本注释。

Camtasia Producer允许你对视频进行编辑，并且可转换为常用的多媒体格式；其直观的界面允许用户从文件浏览器中检索视频，把它们拖到视频编辑窗口，编辑后再拖到情节串连面板、以完成最终效果。

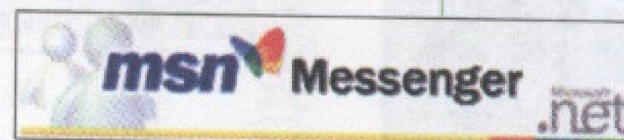


Camtasia Studio 1.0集成界面

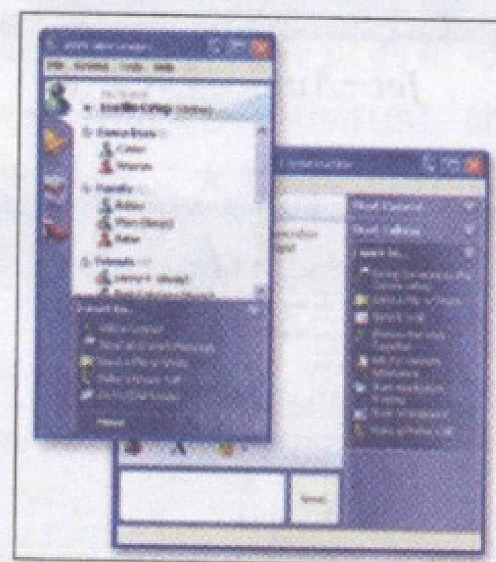

Camtasia Producer主界面

Camtasia Effects用于增强视频，能为视频片断加入箭头记号、文字、精选和图像等效果。而Camtasia Studio则用于对视频音效进行编辑，通过选择淡入、淡出、改变音量或插入静音来增强视频的音轨，也可添加第二背景音轨或解说词。Camtasia MenuMaker能更方便地组织视频和相关内容，可为你的视频和辅助素材创建一个界面和索引，如PowerPoint、Word和PDF文件；其向导能帮助你选择背景模板、添加和为文件分类、创建标题和增加关联，使用起来非常简单，可大大减轻工作量。Camtasia Player则是一个小巧的视频播放器，包含TechSmith公司的多媒体数字信号编解码器（TSCC），可实现无损回放。

美丽的蝴蝶——MSN Messenger 5.0



□**类型**：即时通讯 □**版本**：5.0
□**大小**：3.83MB（Win9X/Me）；3.94MB（NT/2000）；2.39MB（XP）
□**授权**：免费（仅针对以下功能） □**平台**：Win9X/Me/NT/2000/XP
□**下载**：http://messenger.msn.com/cn/download/download.asp?client=1


MSN Messenger 5.0使用界面

MSN Messenger此次推出的5.0版本变化不小，界面更漂亮，配色比以前更华丽，任务栏下的图标也比原来更生动。此版本中主要新功能包括：

1.通过MSN成员目录结识新朋友。

2.使用“MSN今日焦点”了解今日世界。

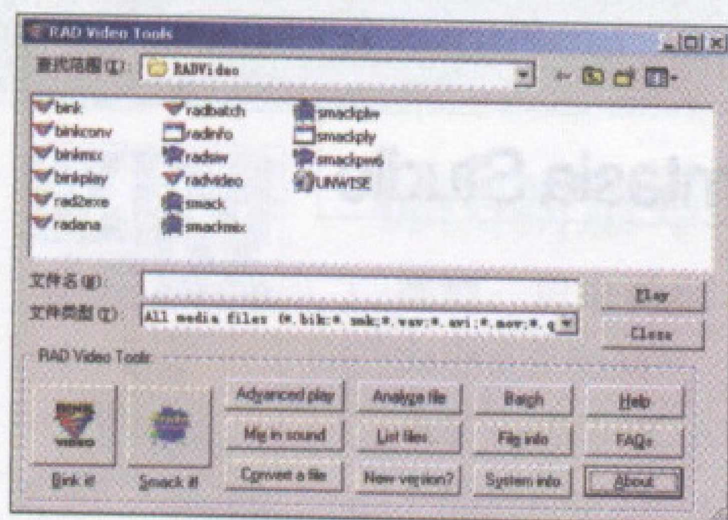
3.在一个通讯簿中查找所有联系人：“我的通讯簿”使你可以非常容易地将朋友从MSN或Hotmail通讯簿添加到Messenger的联系人名单中，再也不必为维护几份不同的名单而苦恼了。

4.阻止垃圾消息：MSN Messenger会检测来自联系人名单之外人员的消息，并询问是否接受该消息，并可由用户决定接收和拒收哪些人的消息。

BIK动画随便看——RAD Video Tools

□**类型**：媒体播放 □**版本**：1.5p
□**大小**：1.39MB □**授权**：免费
□**平台**：Win9X/Me/NT/2000/XP
□**下载**：http://www.radgametools.com/down/bink/radtools.exe

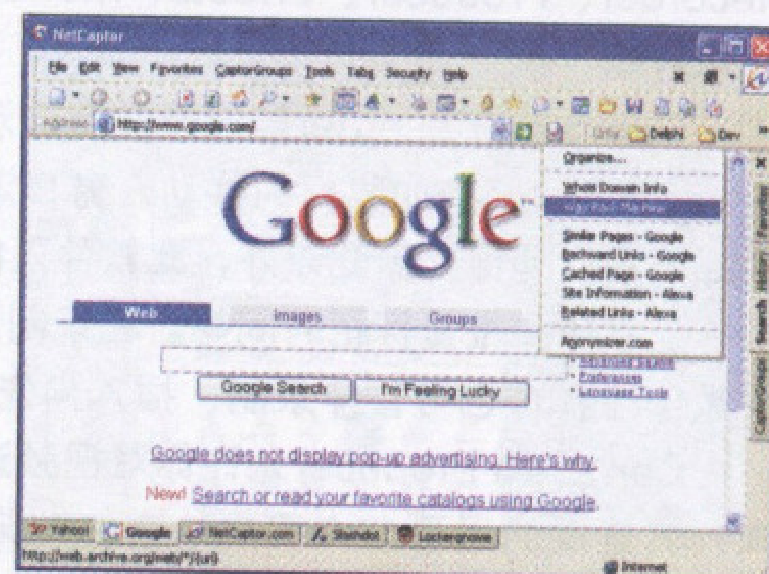



RAD Video Tools主界面

现在的游戏动画越来越漂亮了，这其中很多游戏（如《轩辕剑肆》）的动画都采取了.bik格式。要欣赏这些游戏动画，通常只能打开游戏、按剧情发展观看，是不是很无奈呢？这里为大家找到了由.bik格式开发公司所提供的播放器！这个工具包含Bink v1.5p和Smacker v4.1a，Bink就是播放器——有了它，大家不用进入游戏即可随时欣赏精美的游戏动画（安装后软件会自动为.bik文件建立关联，双击文件即可播放）。另外还可用它来压缩视频文件，方便地将其转换成.bik格式和.smk格式。它还支持高清晰电视显示模式、5.1声道，最后新版本还支持任天堂游戏主机GameCube的MusyX声音输出。

自由冲浪——NetCaptor 7.0.2

□**类型**：浏览器 □**版本**：7.0.2
□**大小**：836kB □**授权**：试用
□**平台**：Win9X/Me/NT/2000/XP
□**下载**：http://download.netcaptor.com/ncsetup.a1000.exe

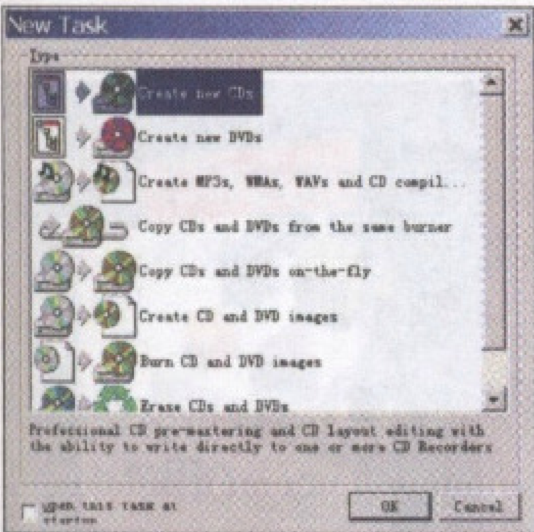

NetCaptor 7.0.2使用界面

这是最早的一款基于IE的多窗口浏览器。笔者从5.5版使用至今，期间也试过其他多窗口浏览器，但一直没换掉它。它提供的功能不是最多的（相比其他多窗口浏览器而言），但它已有的功能必定是同类中最出类拔萃和稳定的。曾几何时，上网冲浪充满快感，但随着网络广告的不断渗透，现在上网等广告下载的时间已经占

用了越来越多的上网时间，Netcaptor的出现及时解决了这个问题。新版本进一步加强了自动关闭弹出窗口的能力，可以自动拦截未经授权的弹出窗口（不用像以前那样必须手工加入黑名单）；默认状态下，在关闭弹出窗口时Netcaptor会发出声音提醒用户；为方便错误关闭窗口的用户快速回到网页，它加入了新的Ctrl+Q快捷键，以便重新打开/撤消最近关闭的网页。NetCaptor一直在进行着不懈的努力，用惯了IE的朋友不妨换换口味，呵呵。

刻录老将——DiscJuggler 4.0

□类型：刻录工具	□版本：4.01.1026
□大小：12.1MB	□授权：试用
□平台：Win9X/Me/NT/2000	
□下载：http://www.padus.com/download/cdj/d/cdjd.exe	



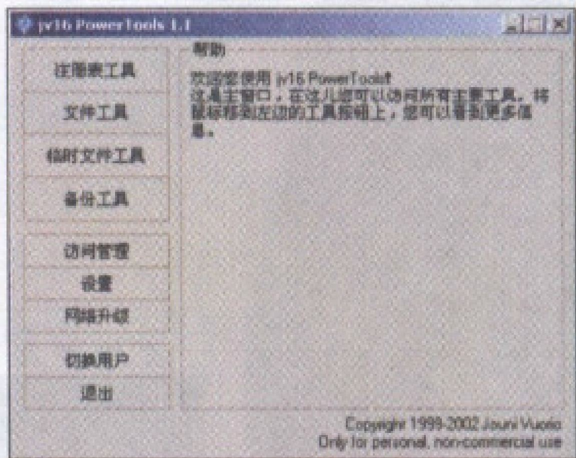
DiscJuggler强大的刻录功能

DiscJuggler是老资格的优秀刻录软件，功能相当成熟稳定。如果说有什么软件比CloneCD复制光盘能力更强，大概只有DiscJuggler了，连PS和DC的光盘都能复制，其胃口简直达到了“百无禁忌”的程度。此外，DiscJuggler还有强大的数据光盘、CD和VCD的制作和刻录能力，也支持多达32台刻录机同时刻录，堪称集Nero和CloneCD之所长。4.0版本中最大的变化是增加了对DVD刻录的支持，包括DVD-RAM、DVD-R和DVD-RW等多种格式。随着CD刻录机的价格跌到谷底，下一步的DVD刻录机大战也拉开了序幕，相信软件方面的支持已经没有问题了。面对不再遥不可及的DVD刻录，诸位发烧友们是否已经跃跃欲试了呢？

轻松优化系统——jv16 PowerTools 1.1

□类型：系统工具	□版本：1.1
□大小：2.11MB	□授权：免费
□平台：Win9X/Me/NT/2000/XP	
□下载：http://www.kolumbus.fi/jv16/jv16pt_setup.exe	

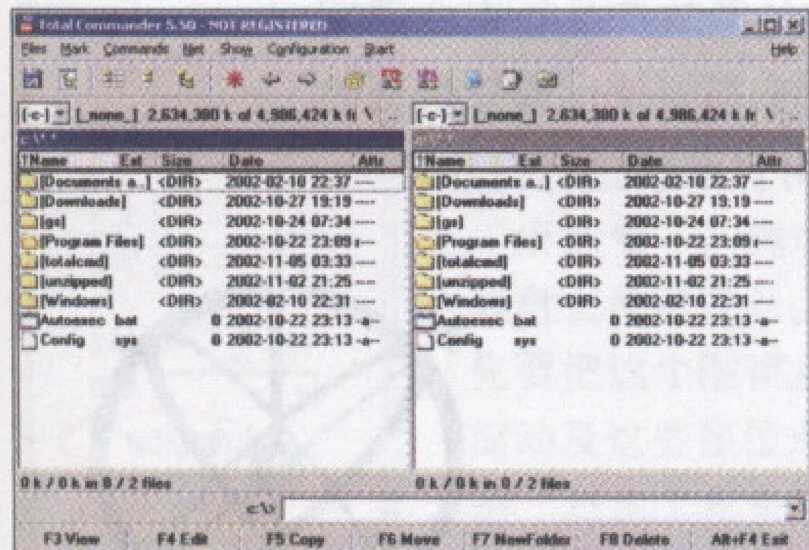
谈起注册表清理软件RegCleaner，大家一定都不陌生吧？这个软件已经完成它的历史使命，jv16 PowerTools是其新的接班人。现在的jv16 PowerTools已经成了一个全面而优秀的系统设置软件，除原有的注册表清理工具外，还包括文件工具（用于删除重复文件和临时文件）、临时文件工具（管理临时目录及所占空间）、备份工具等。软件虽小却拥有强大的功能：支持多国语言（20多种，包括简体中文），还具有方便的在线检测升级功能，其稳定性和安全性也值得称道。



jv16 PowerTools主界面

新瓶装老酒——Total Cpmmander

□类型：文件管理	□版本：5.5
□大小：1.35MB	□授权：共享
□平台：Win9X/Me/NT/2000/XP	
□下载：http://fileforum.betanews.com/download.php3?fid=945901171	



Total Cpmmander使用界面

在介绍这个软件前先为“Windows Commander”这个名字默哀2分钟，这个Windows时代最强的文件管理器改名为“Total Commander”了。你问为什么要改名？要出Linux版本啦，再有就是……微软逼的。:-(

它的界面类似于Norton Commander，分两栏显示。内置了Zip压缩软件，同时支持Rar、Ace、Arj、Lha等格式文件的解压缩，通过配置外部解压缩文件，可支持更多的压缩格式并且支持压缩。支持文件的分割和合并，支持创建文件的CRC校验文件（.sfv文件）和MD5校验方式，能校验文件是否有错误。同时它还是很好用的FTP程序，这个最新版甚至支持FXP（一种服务器到服务器传输的模式）——要知道有些专业FTP软件都不支持FXP呢！新版本支持在“快速查看”中查看RTF文件内容；在复制NTFS文件时，可将文件的安全设置一起拷贝；在创建文件时可为文件加入注释；安装一个新的插件还可以和PocketPC进行通信。

业界动态

SUN Star Office 6.0发布

SUN公司近日发布了其Office商业应用解决方案Star Office 6.0，此版本同时支持多种系统平台，包括Windows、Mac OS X、Solaris及Linux，同时提供了多达25种语言的支持，售价仅为75.95美元（约合人民币600元），可以说是微软Office系列产品的相当有力的竞争对手。

Star Office包含了超过20种以上的企业解决方案，如API、数据库开发、UI增强等功能。新版本中同时抛弃了并不受好评的综合桌面，替代为电子邮件、字处理、电子表格等多个应用程序。另外对微软Office产品的过滤器进行了改进，全部组件都转为基于XML的文件格式。其组件之一Calc比Excel拥有更多的新特性，如准确的用户自定义文字格式和字体特效等。但其系统语言尚不够成熟，另外在某些功能上还较为欠缺，对亚洲字符的支持还有待提高。



永中Office发布



在国外Office市场大混战时，国内永中公司也于近日发布了其新版永中Office。在核心方面，永中Office使用Java语言开发并且进行了Office功能集成，这使得产品可在Windows、Linux等操作系统上轻易进行跨平台使用，同时用户在一个界面下即可完成所有的办公操作，这是当前国内办公软件市场上的一大亮点。其产品对微软Office有更好的兼容性，除了在阅读时会有一些图像上的变形外，其它方面都基本兼容。

Microsoft Office 11不再支持老版本视窗系统

令广大电脑玩家企盼的Office 11将不再支持Windows 95/98/NT系统，该消息表明微软前一阵宣布的微软产品新寿命周期已经开始运作，无论个人用户还是企业用户需要使用微软最新的办公解决方案，只能通过支付相应的费用对系统进行升级。



TRENDS

随手编就——围棋对局演示程序

Bian Jiu

■广东 江育奇

对于围棋爱好者来说，如果能把一些围棋精彩对局编成动态演示程序，让电脑重现对局的走子过程，无疑是一件十分有趣的事。本文介绍用金山演示2002编制围棋对局演示程序的方法，实际上使用PowerPoint也可类似进行操作。

一、制作围棋演示模板

1 打开金山演示2002，选择空白页演示版式。依次选择菜单项“表格”→“插入”→“表格”路径便可弹出插入表格对话框，选择“行与列”选项卡（图1），将“总行列数”中的“行”和“列”都输入18，“行”的高度从第1行到第18行都设置为8.0，“列”的宽度从第1列到第18列也取值8.0，这便绘出了18行18列的方形围棋盘（图2）。



图1

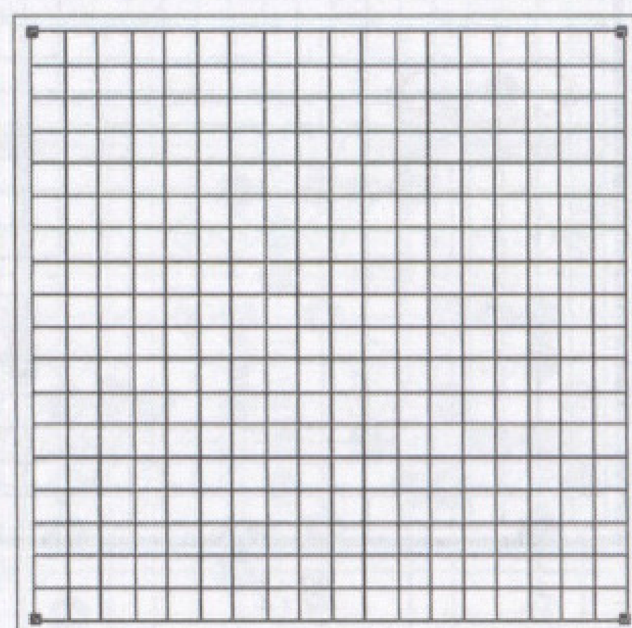


图2

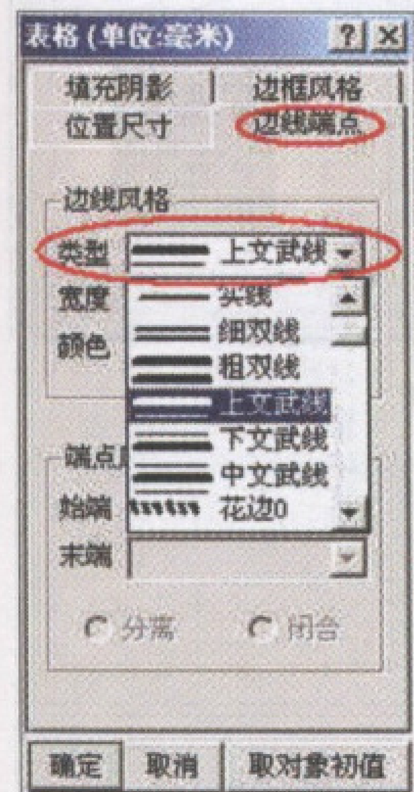


图3

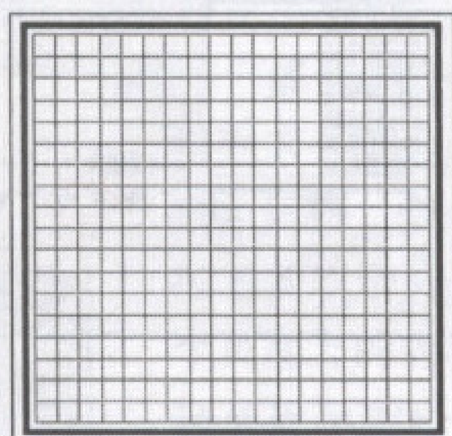


图4

2 对围棋盘外圈进行适当加工。选中围棋盘表格，再从“表格”→“表格属性”→“表框特征”进入表格框外观的设置对话框，找到“边线端点”选项卡（图3），单击“边线风格”中“类型”右边的三角形按钮，挑选其中的“上文武线”线型，并把线的宽度设置为4.0即可。设定后的棋盘如图4所示。

3 加入“星位”点。选择“视图”→“工具条”→“图形”，这样，图形工具条便在界面上显示出来，将它拖到界面的工具栏上待用。在图形工具条上，“文”这个图形按钮就是下面我们要用到的工具。单击此按钮，并在围棋盘上的“星位点”处单击，确认是在“中文”输入状态下，按组合键“Shift+2”画出一个点（图5），当这样画出的点仍处于选中状态时，点击“格式”→“对象”→“对象属性”（或按快捷键：Alt+Enter），将弹出这个点的文字对话框（图6），在“填充阴影”项下的“填充风格”中，选择“透明”，并设置其“文字效果”中的字号为“小初号”，确定后这个“星位”点便画好了，然后用鼠标拖动，调整好此点的位置，使其刚好位于围棋盘上的星位处。复制这个点，并调整其位置，使之与围棋盘上其它星位点重合。画好这个围棋盘后，先要把这个围棋盘上的星位点和这个棋盘组成一个“组合对象”，避免因以后棋子在填入后要调整位置而动及这些星位点。按“Ctrl+A”全选（图7），单击“格式”→“对象”→“组合”→“组合”（或点击“对象工具条”上的组合按钮），这样，我们便得到一个融为一体的围棋盘了，单击这个已组合成体的棋盘，使之处于选中状态，按Alt+Enter键，进入其“对象属性”对话框中，切换到“位置尺寸”页，在这里的“锁定对象”左边的方框处单击，将这个棋盘的位置锁定（图8）。

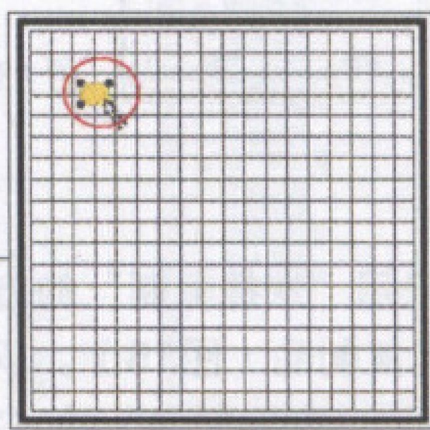


图5

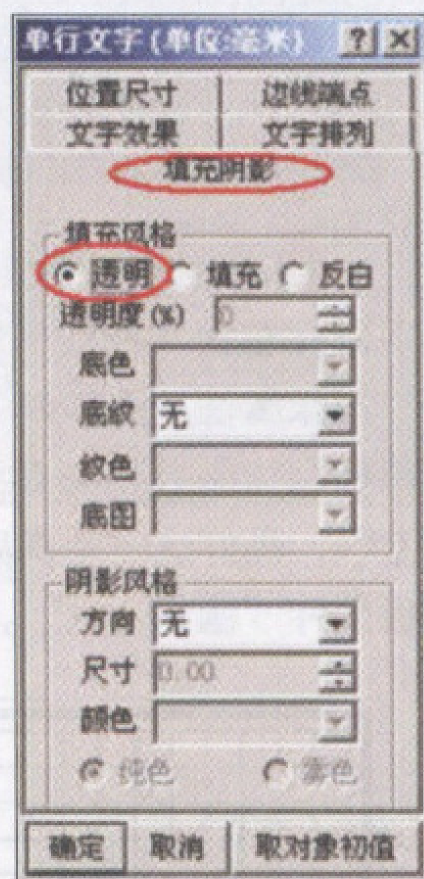


图6

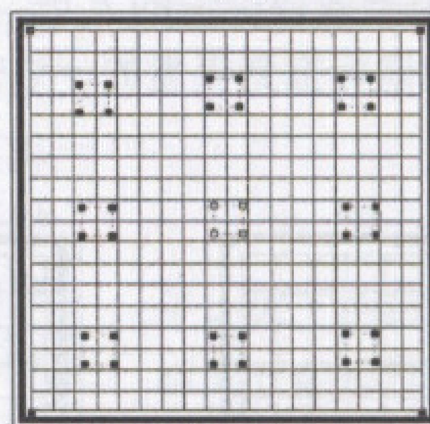


图7

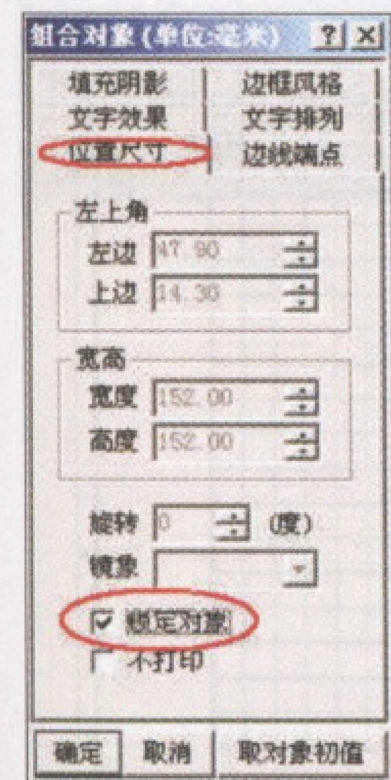
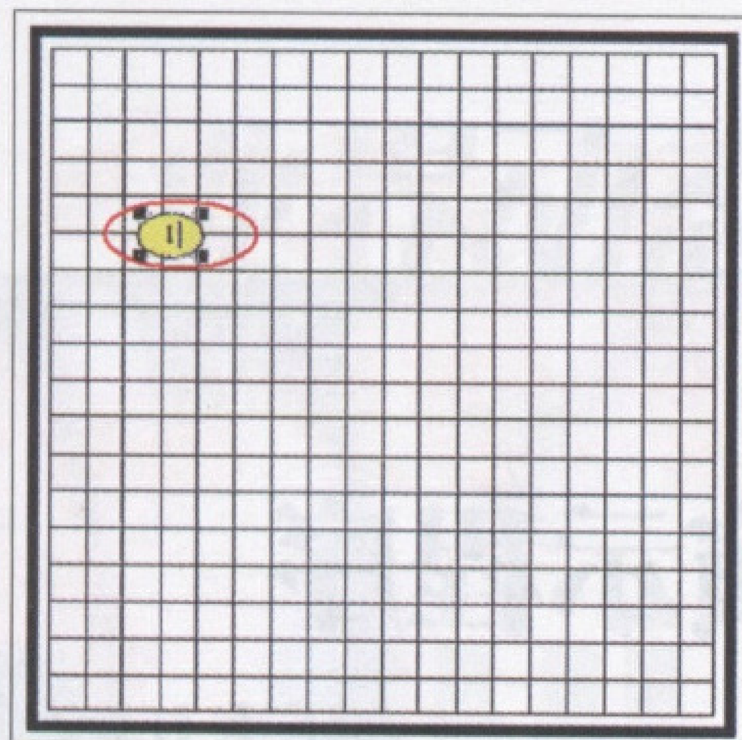
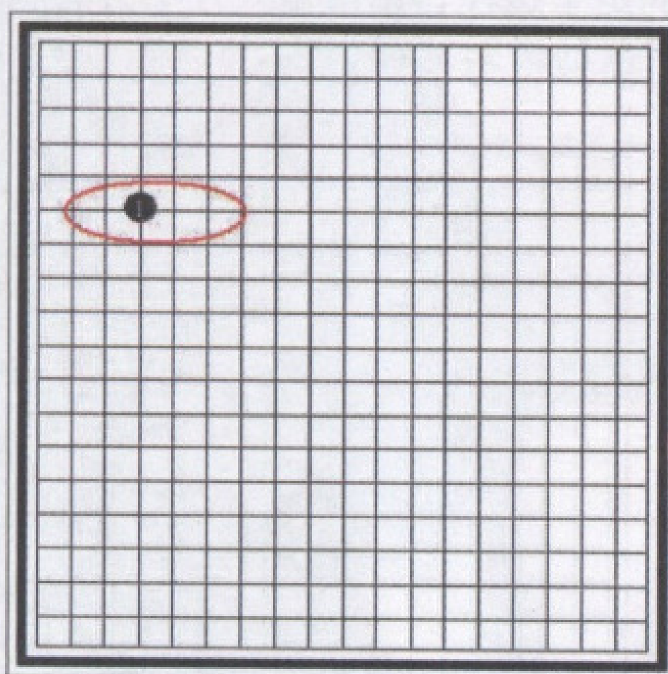
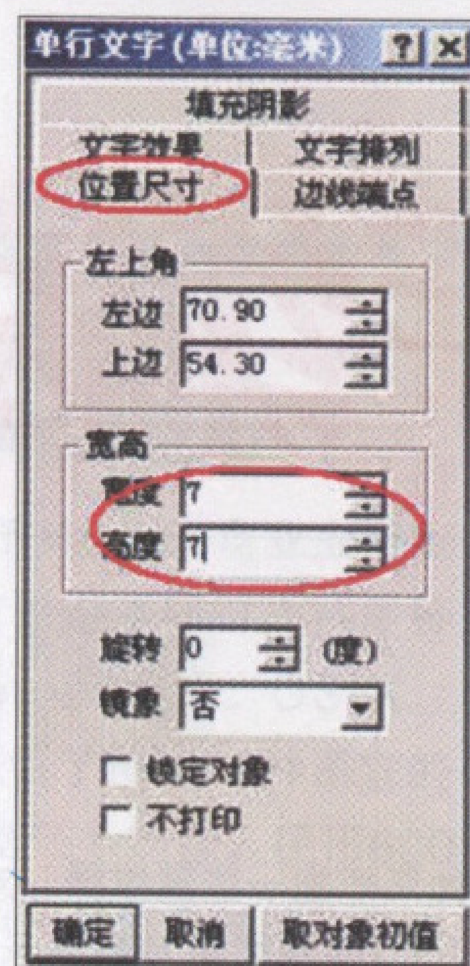


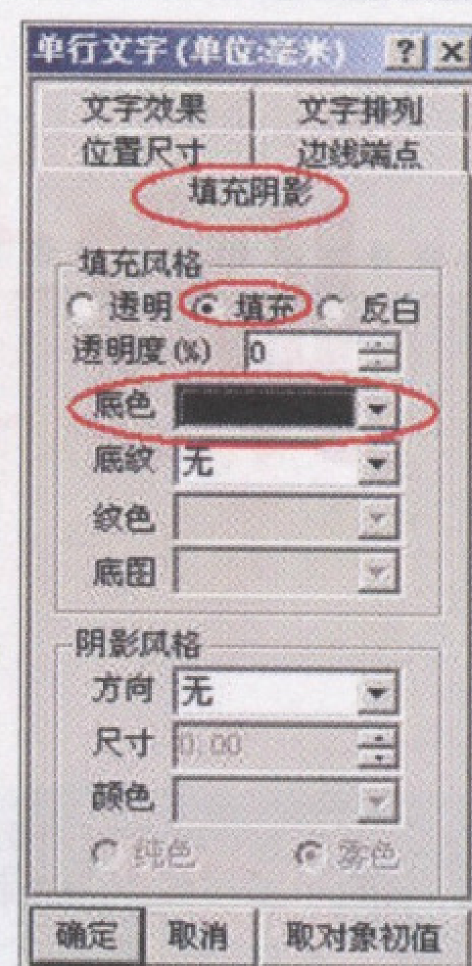
图8


图9

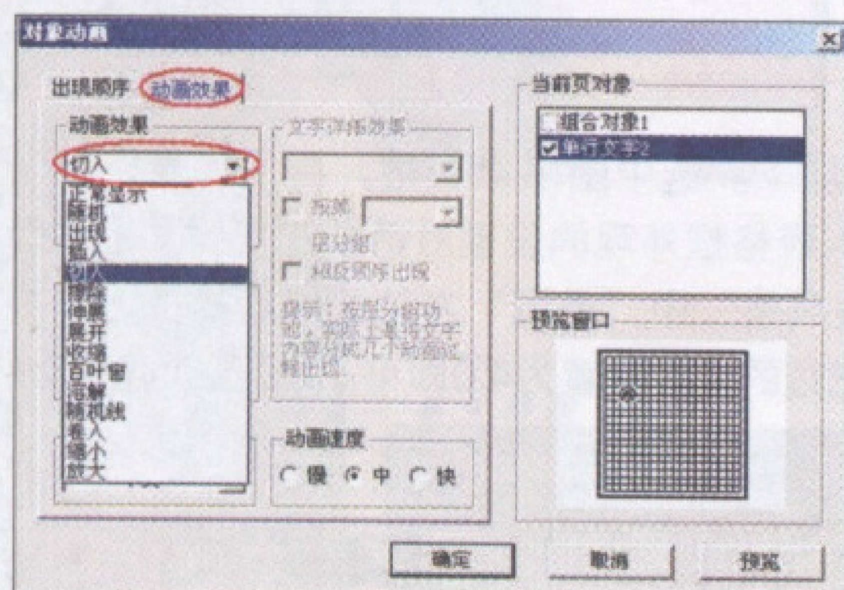

图12

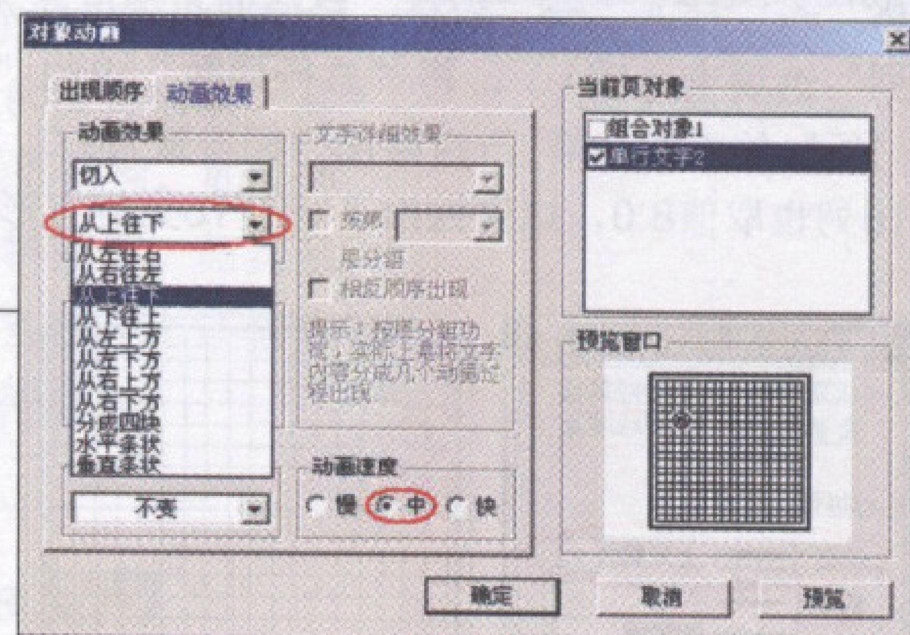
4 绘制第1手棋并设置其演示时的动画效果。单击图形按钮“文”，在第1手棋的落点处单击，键入数字“1”，之后右键点击这个“1”字，在弹出的菜单中选择“外形选择”→“椭圆”，这时可看到，在数字“1”上加了一个椭圆外圈（图9）。然后设置其“对象属性”（图10、11）：“位置尺寸”中的高度与宽度都取7；“填充阴影”项中选“填充”，“底色”选黑色（这是黑棋，所以填充色选黑色，如果是白棋，底色则选白色）；“文字效果”项的“字色”挑选“白色”（白棋这一项选黑色），这样第1手的黑棋便画出来了（图12）。用鼠标拖动这一手棋至棋盘的一边上。


图10

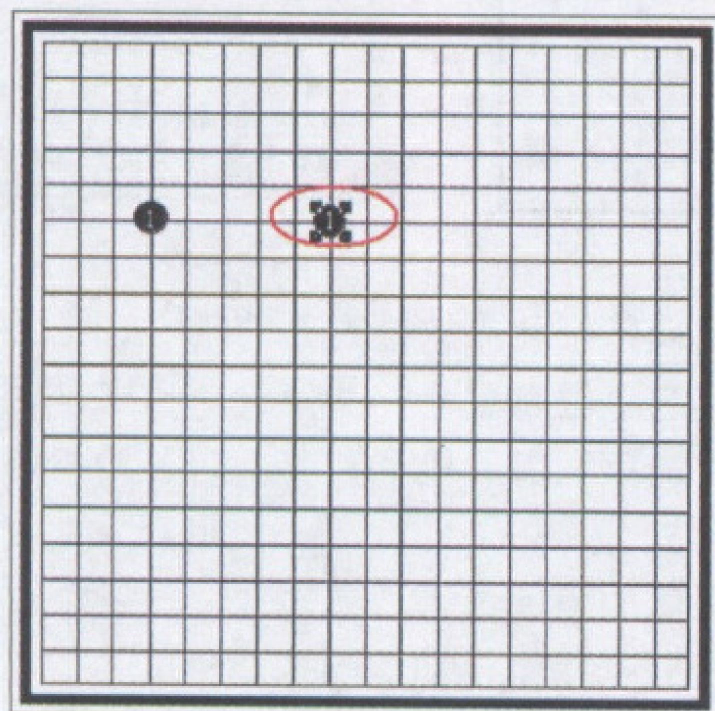

图11

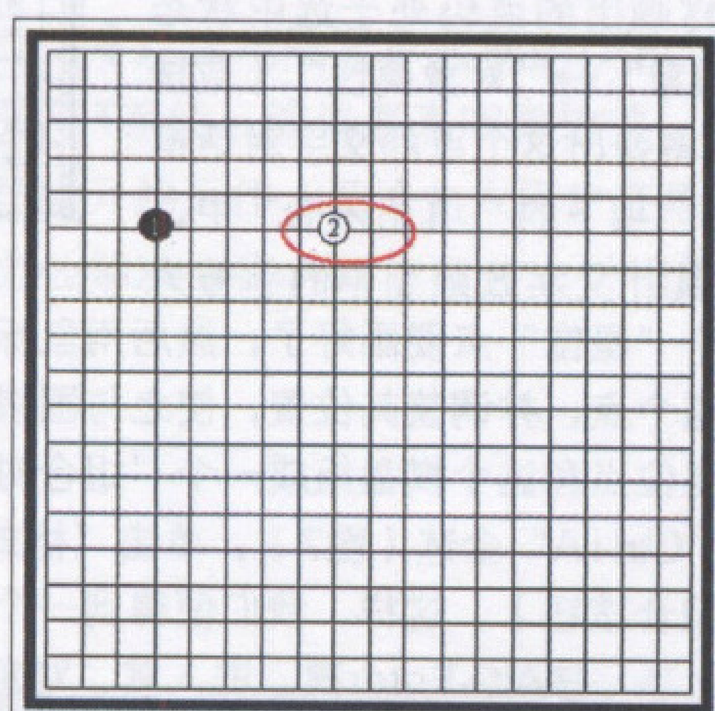
用鼠标右击❶这一棋子，在弹出的菜单中选择“对象动画”，可见到“动画效果”设置对话框，选择“切入”中的“从上到下”，换页的速度应选择“中速”（图13、14）。

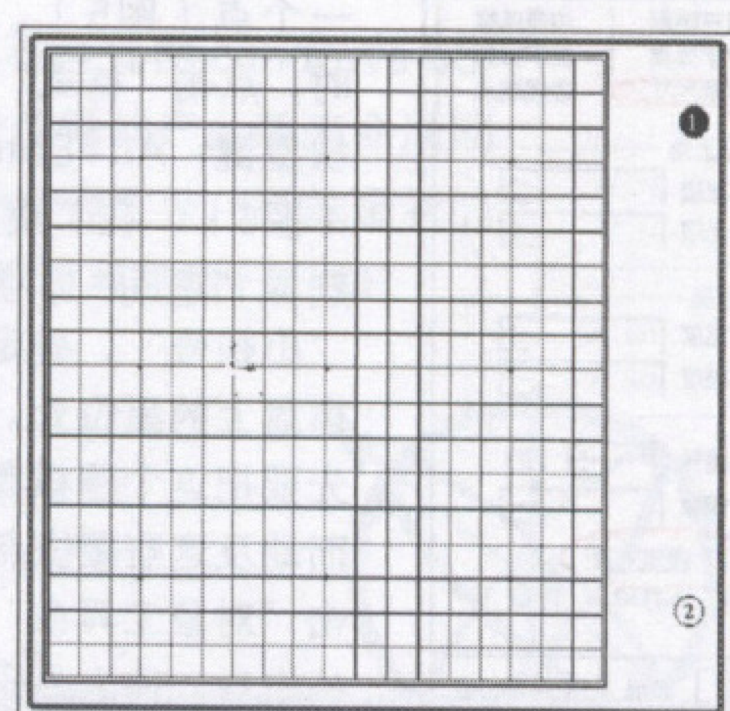

图13


图14

5 画出第1手棋后，采用“快捷复制”的方法来画出第二手棋：按住Ctrl键，移动光标到❶上方使光标变成移动形式，按下鼠标左键并拖动，便得其复制品（图15）。双击复制出来的这个围棋子，修改数字“1”为“2”，再以右键对其点击，在“对象属性”中作如下调整：“文字效果”的“字色”设置为“黑色”，“填充阴影”的“底色”改为“白色”（图16），便得到白棋②。用与❶设置动画效果类似的方法，也进入到其动画效果设置对话框中，修改动画效果为“切入”中的“从下到上”，画好这一手棋后，用鼠标拖到棋盘的一边待用。至此完成了围棋棋盘模板的设置工作，结果如图17所示，把它保存为模板文件“围棋.dpt”。


图15


图16


图17

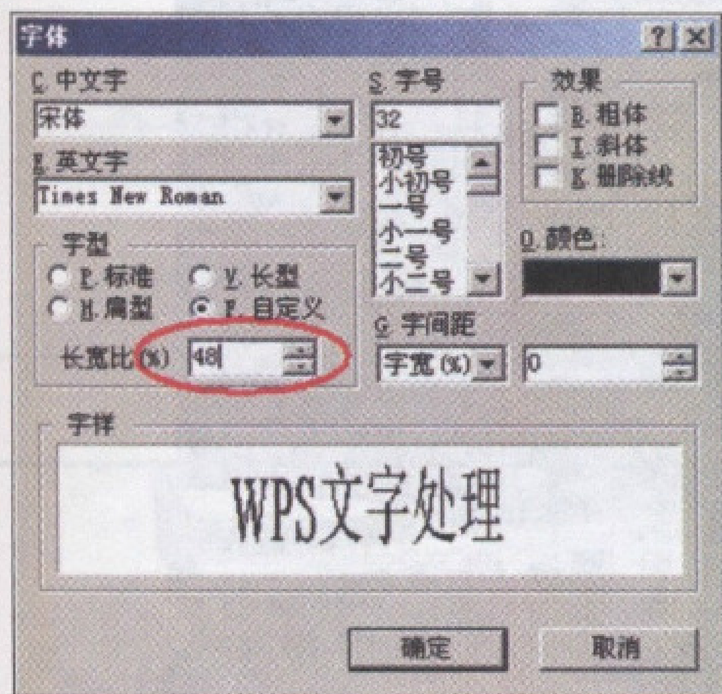
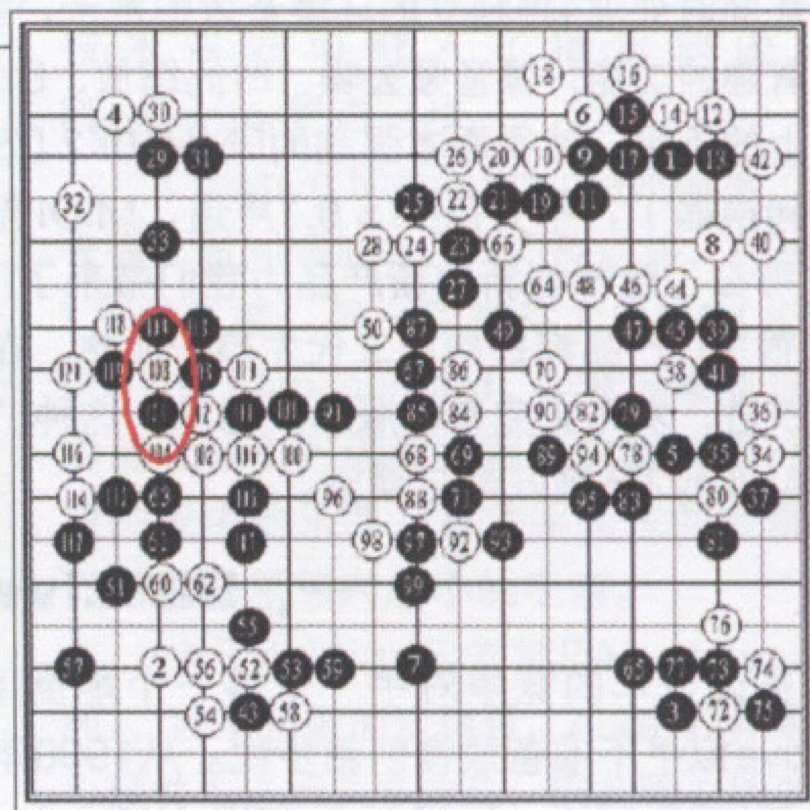


图18

二、演示对局举例

1 进入到金山演示2002后，点击“文件”→“新建”后，便进入到金山模板中，选择已设计好的“围棋”模板，先把第1和第2手棋放到对局的落点处，从第3手棋起，所有的黑棋就可通过已制作好的黑棋复制并修改数字而来，例如黑的第3手棋，我们从❶这手棋复制出来：按住Ctrl键，单击❶并拖动，得到复制出来的棋子，双击复制得到的这一手棋，把数字1改为3，我们便得到第3手黑棋了，当然，必须把这一手棋拉到其落点处。以后的白棋则从②这手棋中进行复制并修改数字得到。采用这种方法按顺序画出其它的围棋子来。但从第10手棋起，字型应改为“长型”，即进入这个棋子的对象属性设置对话框中，“文字效果”中的“字型”选择“长型”。到了第100手棋，则字型应进行更为明显的“减肥”处理：设置其“文字效果”中的“字型”的“长宽比”是48（图18），这样有三位的数字才能在一个棋盘与其他位数少的棋子“和平共处”。


图19

2 围棋吃子，是演示中较难做到的一点。由于在金山演示中只有“对象出现方式”的设置，却无“对象消失方式”的设置，因而我们难以做到把被吃掉的围棋子拿出来这一效果。这里采用换页的方式便可轻松解决这一问题：到了有吃子的那一手棋放下去后，就换一个演示页面，我们通过复制的方法把棋局至此的画面完全复制到下一个演示页面去，但复制到下个页面后，我们从中“做手脚”，就是把被吃的棋子删除掉，再让演示继续下去。这样，我们就可以获得围棋吃子的逼真演示效果。举个例子来说。如图19中的围棋对局，黑棋[illegible]放下去后，会吃掉⑩⑧这手白棋。这时的做法是：

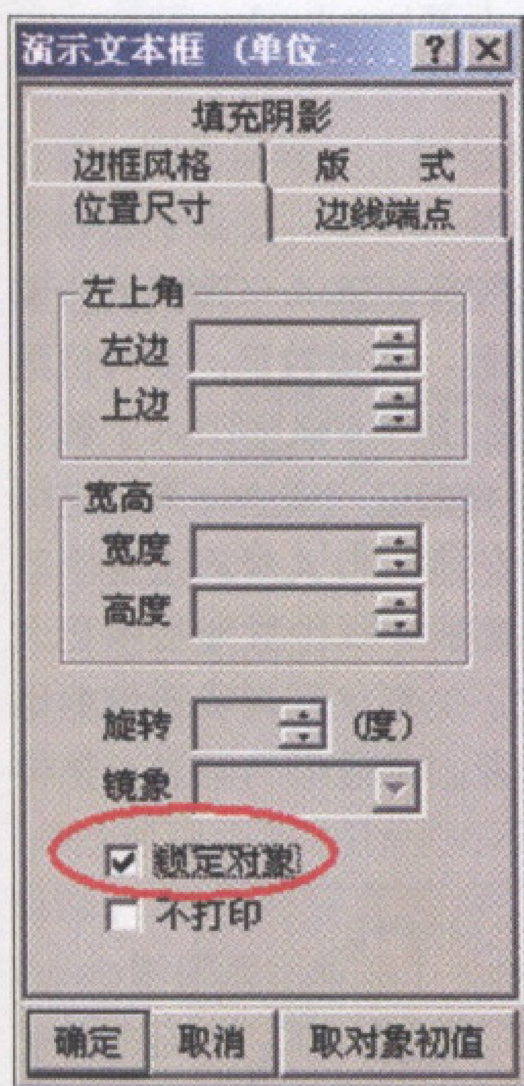


图20

黑[illegible]放下后，这个页面便到此为止，必须转换到下一页去。按“Ctrl+A”全选页面上一切的对象，再按“Ctrl+C”（复制）。新建一个演示页，在新的演示页上按“Ctrl+V”（粘贴），便把上一个页面上的内容全部复制到新页面上了。从中把吃掉的棋子删除之，本例中，就是⑩⑧这手棋，单击这手棋，使之处于选中状态，再按键盘上的Delete键后，这手棋便被“吃掉”了。我们还必须把这个页面上的整个棋盘组合成一个新的“组合对象”，让其成为这个新的页面棋局的起点。按“Ctrl+A”全选，再单击“对象工具条”上的“组合”按钮，这时，通过吃子这一手段处理后的棋局，又重新组成一个“组合对象”。这一步是不能省略的，否则进入这个新的页面后，棋局又从第1手棋进行演示了。此外，在这里我们虽然把它们组成一个新的组合对象，但却不为这个组合对象设置出现方式，这样是对前面走过的各步棋进行全面封锁，让其不再乱动。当然在这个新的组合对象的对象属性设置对话框中，“位置尺寸”中的“锁定对象”前面的方框是要单击的，以锁定其位置（图20）。还有一个值得注意的问题：原来的幻灯片的“换页方式”默认的是“单击鼠标”，这里必须改为“隔0秒”才行（图21）。



图21

完成以上的吃子过程之后，走过了山重水复疑无路的困境，进入了柳暗花明又一村的新时代。为了⑩⑧这手有吃子动作的棋，我们换了一个新的页面，接下来的棋就在这个新页面上落下去吧，通过复制、修改数字，按顺序落下有关的棋子。以下的过程中，如果没有吃子，就按棋局开始那样落子，各围棋子在这个新的页面上以礼相待，共创黑白世界的美好明天。如果又有吃子这样你死我活的斗争，那么，只有换一个新的页面了，换个新面孔也不错嘛！

用以上的方法编制好围棋演示程序后，按F5，进行演示：每按一次鼠标左键（或按Page Down），就按顺序出现一手棋，演示完毕，按Esc退出演示。

高贵的声音？寂寞的声音？

——创新SoundBlaster Audigy2声卡评测报告



别理我、答笛

距离Audigy的问世仅仅1年，谁也没想到创新这么快就更新其旗舰产品。我们对Sound Blaster Audigy的热情还没有消逝，就传来了Audigy2发布的消息。

一年前，第一代Audigy的表现曾给我们留下深刻印象，相对于Sound Blaster Live!，SB Audigy在功能和性能上的提升有目共睹，它创造了不少第一：第一次在家用娱乐级别声卡上实现了24bit/96kHz的音频回放，第一块能同时处理4种独立的环境音效的声卡，第一次在民用级声卡上提供了IEEE1394（SB1394）接口……同时，Audigy也拥有不少有趣的功能，像音频去噪、时间缩放、Dream虚拟环绕音场等，它们能为用户带来了额外的乐趣，但这些并不是最关键的。设计上的不足，使得原本强劲的EMU10K2 DSP处理器无法完全发挥它的威力：不支持24bit录音（尽管已拥有一颗24bit的模拟/数字转换器），不支持DTS 6.1声道，MIDI合成器没有本质改进……

那么，这次创新的新产品为我们带来了什么？是革命性的新构架还是原有技术的延续？

很多IT产品都是到第二代才趋于成熟。在推出第一代革命性的产品后，厂商往往会根据市场反馈及技术动态，对现有产品加以改进，发布更完善的版本。因此，这种“新一代”产品往往少有耀眼的亮点，却总能提供更加出色稳定的发挥，这也让我们对Audigy2充满好奇与期望。

一、SB Live!→SB Audigy→SB Audigy2——步步高

虽说当年的竞争对手一个接一个地倒下或退出，但Creative似乎不准备放慢创新步伐。从1998年的SB live!、2001年的SB Audigy到2002年的SB Audigy2，4年来创新公司一次次推陈出新，其中的间隔越来越频繁。那么，这3兄弟到底有哪些区别呢？如果你是一个电脑音频发烧友，还是先来看看我们准备的这张技术规格对照表，相信你自己也能从中发现不少东西，也会产生一些疑问，带着问题看下面的内容，体会应该更深。当然，如果你觉得这些枯燥的数据和技术名词太乏味，那么请跳过本节，直接阅读后面的精彩内容吧。

（技术规格对照表见下页。）

二、创新又拿出了哪些好玩的东西——Audigy2的新特色

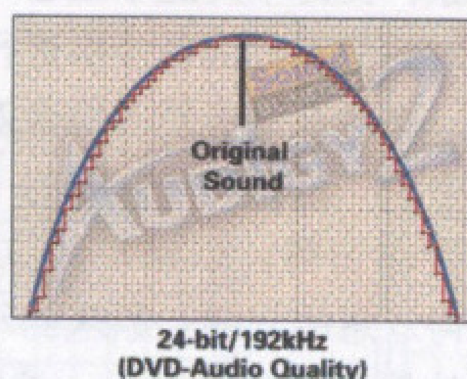
Audigy的核心（有的资料中把Audigy的芯片称为EMU 10K2）运算能力已非常强大了，据说比其前身EMU 10K1还要强4倍，可以实时建立、处理及配置多个独立音效来源，这对3D空间、游戏和电影的混音等应用来说相当有利。Audigy2延续了Audigy的核心设计，但在DAC（数字→模拟转换器）、ADC（模拟→数字转换器）、ASIO和Dolby Digital EX 6.1声道支持等方面进行了许多改进，并进行了THX认证。

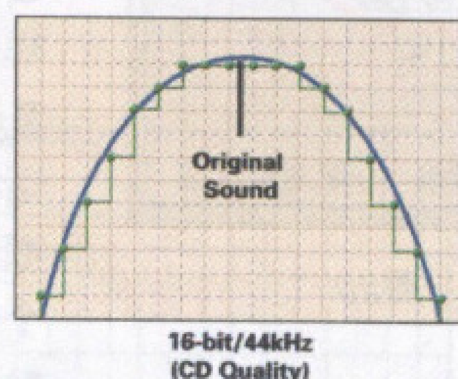


·24bit/192kHz回放（立体声）、24bit/96kHz录音和106dB信噪比

对于大多数专业音乐制作人及音乐发烧友而言，真正吸引他们的并不是什么环境音效和多声道回放，而是音质的提高。和前一代产品相比，Audigy2支持最高24bit/192kHz音频回放（立体声）和24bit/96kHz录音，信噪比高达106dB。我们知道，初期的电子产品对自然声音的“理解”是用电流信号表示，这种表示方法被称为“模拟信号”（Analog），而电脑对事物的认识则是通过“0”和“1”两个数字，这种方式被称为“数字”（Digital）。

由于电脑这种数字化处理方式，对自然音的处理不得不经常在“模拟”和“数字”间转换，这些转换里一个关键的步骤被称为“采样”。“采样”有3个重要的参数：声道数目、采样位数（用bit表示）和采样频率（用Hz表示）。我们不需要深入了解它们，只需知道普通CD能提供16bit/44kHz采样的双声道立体声，这样的标准能基本满足20Hz～20kHz人耳听音范围。但人对超出这个范围的音域依然有感知，从科学角度看，更高的采样位数能提供更大的动态范围（Dynamic Range）——最大不失真讯号与噪声值的比例，更高的采样频率使音质更接近自然声源。用通俗的话说，采样位数和采样频率越高越好。





采样位数和频率越高，用数字方式表现的声音信号越接近原始曲线。

Audigy2支持24bit/192kHz立体声回放，在5.1声道或DVD-Audio回放中，支持24bit/96kHz规格，超过了Audigy的24bit/96kHz的规格。作为第一款宣称支持24bit的家用级声卡，Audigy却只支持最高16bit/48kHz录音，创新解释说是因为驱动不完善的缘故，因此受到了不少非议。这次，Audigy2开始支持24bit/96kHz的录音规格，将家用娱乐声卡正式带入了24bit时代。用户付出较少经济代

技术规格对照表

声卡	SB Live!5.1	SB Audigy	SB Audigy2白金版
音效处理芯片	EMU 10K1	Audigy	Audigy2
数字混音器	32bit	32bit	32bit
数模转换器（DAC）	16bit	24bit	24bit
录音位数	16bit	16bit	24bit
最大回放采样率	48kHz	96kHz	192kHz
最大录音采样率	48kHz	48kHz	96kHz
模拟输出信噪比	94dB	100dB	106dB
最大2D音频流	64	64	64
最大3D音频流	64	64	64
音频处理能力	同一时间处理1种环境音效	同时处理4种环境音效	同时处理4种环境音效
音频处理功能	EAX（10种效果器）	EAX（12种效果器）、降噪、时间缩放、Dream等	EAX（14种效果器）、降噪、时间缩放、Dream等
3D定位算法	EAX1.0、2.0	EAX Advanced HD	EAX Advanced HD
MIDI合成器	64硬件复音，2个（共用一组音色库）	64硬件复音，2个（可各自独立分配音色库）	64硬件复音，2个（可各自独立分配音色库）
Sound Font支持	2.0	2.1/3.0	2.1/3.0
音色库容量	最大128MB	最大2GB	最大2GB
模拟音箱接口	耳机、2、4、5.1声道	耳机、2、4、5.1声道	耳机、2、4、5.1、6.1声道（仅适用于模拟模式）
数字音箱接口支持	耳机、2、4、5.1声道	耳机、2、4、5.1声道，24bit/96kHz音箱	耳机、2、4、5.1声道，24bit/96kHz音箱
THX认证	无	无	有
DVD-Audio支持	无	无	有
Dolby Digital AC-3 5.1	支持	支持	支持
Dolby Digital EX 6.1	不支持	不支持	支持
DTS解码	不支持	不支持	不支持
高速SB1394火线接口支持	否	是	是（2个）

价，就能享受到专业声卡才有的高水准录音效果，及更富表现力的音频回放。

同样，Audigy2高达106dB的信噪比同样令人向往，从理论上说它的噪声会降低到Audigy（100dB信噪比）的一半，音质更上一层楼，因为信噪比（信号噪声比，SNR）每提高6分贝，对于任何特定的信号输出，噪声基数将减小一半。

·DVD-Audio和Dolby Digital EX

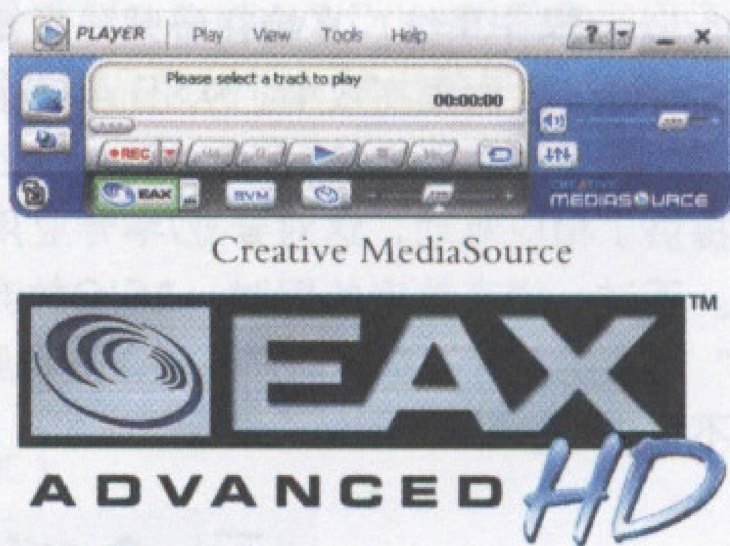


有了足够强劲的硬件做后盾，Audigy2开始攻城略地，首先是近年来倍受关注的DVD-Audio。相对CD-Audio“可怜”的16bit/44kHz采样，DVD-Audio支持24bit/192kHz的立体声回放，及6.1/5.1声道下的24bit/96kHz回放。由于DVD-Audio和CD-Audio相似，属于无损压缩方式录制，因此音质较同属多声道的DVD Video影碟高出许多，MP3更是无法望其项背。从这一点来说，高品质的DVD-Audio和具有强劲声音处理能力的Audigy2配合得天衣无缝。

我们熟悉的Dolby Digital AC-3为DVD视频提供了5.1声道支持，而随着多声道技术的发展，改良的Dolby Digital EX出现了，它把声道数增加到6.1。和前者相比，后者并未提供额外的后置中央音频信号，而是通过添加信息，将后置左右声道中的部分音频信号移到后置中央声道。该技术旨在提高环绕效果，在声音品质方面并没有本质提升，因此和DVD-Audio属于两个概念（虽然它们有相似之处——6.1声道）。

·Creative MediaSource和EAX Advanced HD

Creative MediaSource是继Creative PlayCenter后推出的全新



Creative MediaSource

媒体播放器，除支持原有媒体外，还提供了24bit/192kHz和24bit/96kHz的DVD-Audio回放，也是PC上第一款支持该功能的媒体播放软件。Creative MediaSource将EAX Advanced HD（EAX超高解析度）技术很好地融入了播放器内，比PlayCenter更进一步。

Creative MediaSource还继承了音频去噪、时间缩放、CMSS等功能，并加入6.1声道支持。另一项被称为SVM（Smart Volume Management，智能音量管理）的功能也被引入该播放器，它能智能分析播放列表中的乐曲，自动平衡乐曲音量，从而避免音量忽大忽小的毛病。

由于Audigy已支持EAX Advanced HD，而从目前的资料看，Audigy2并未在核心硬件上进行太多改动，因此除支持更高采样和6.1声道外，Audigy2在3D音效方面的改进不是很大。

EAX Advanced HD主要特效一览

特效	简介
多环境（Multi-Environment）	同一时间模拟多个EAX音效
环境过渡（Environment Morphing）	游戏场景切换时EAX音效的渐变
环境移位（Environment Panning）	模拟距离不断接近或较远的音效环境
环境反射（Environment Reflections）	模拟声音从物体表面反射回听者耳中的现象
环境过滤（Environment Filtering）	模拟声波经过传播后衰减以及过滤等效果

对于支持3D音频（EAX/A3D）的应用而言，Audigy2强大的硬件处理能力能在部分情况下提高运行性能，例如在玩某些游戏时能提高帧数。

·ASIO和THX认证



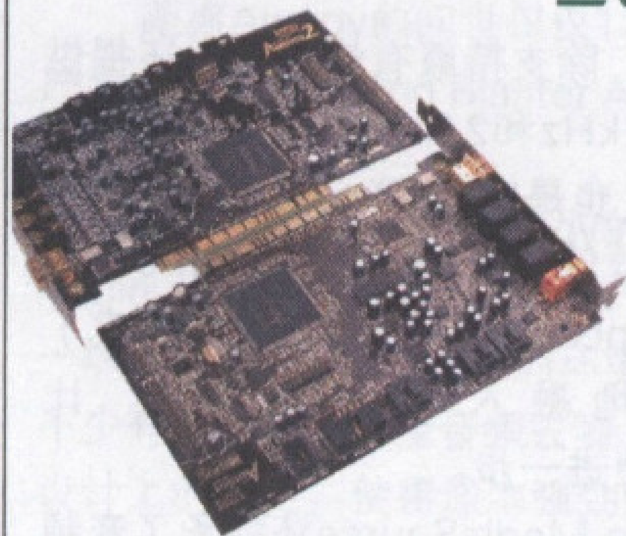
在缺省状态下，我们常用的声卡都使用MMe（Multi-Media Extensions）驱动程序，响应速度较慢，延迟时间大都在500毫秒左右。虽然在欣赏音乐和游戏/电影音效时，绝大多数人对声卡延时并无太多体会，但专业人士肯定难以忍受。想象一下，如果每按下MIDI键盘的一个键，近半秒后才会从音箱里发出声音，恐怕再天才的音乐家也会失去灵感。

ASIO的全称是Audio Stream Input Output（音频流输入输出接口）。采用ASIO技术能减少系统对音频流信号的延迟。简单地说，其原理和DirectSound有些相似，能绕过

Windows操作系统，直接在音频处理器和音频创作软件间建立联系，大大提高效率。从SB Audigy开始，创新正式宣布它的音频处理器支持ASIO，Audigy2当然也支持ASIO，并提供了相应驱动，这对专业/半专业用户们来说是一大福音。不过，提高效率的同时，ASIO放弃了诸多EAX等"花哨"的功能，对于普通用户而言，这种原汁原味的音乐也许并不合口味。

THX是Lucas（卢卡斯）Film电影公司（就是著名的《星球大战》系列电影的出品公司）制定的目前最严格的多声道音频回放的认证标准。THX覆盖范围广泛的质量指标（包括功率、频响、声音扩散特性等）、安全特性等测试，在《碟中谍》的片头部分就有一段THX音频，效果相当震撼。通过它的认证相当困难，而认证费用也相当高昂。作为第一款通过THX认证的声卡，Audigy2无疑能给影音爱好者们更多的信心。

三、Audigy2是怎样炼成的——板卡赏析



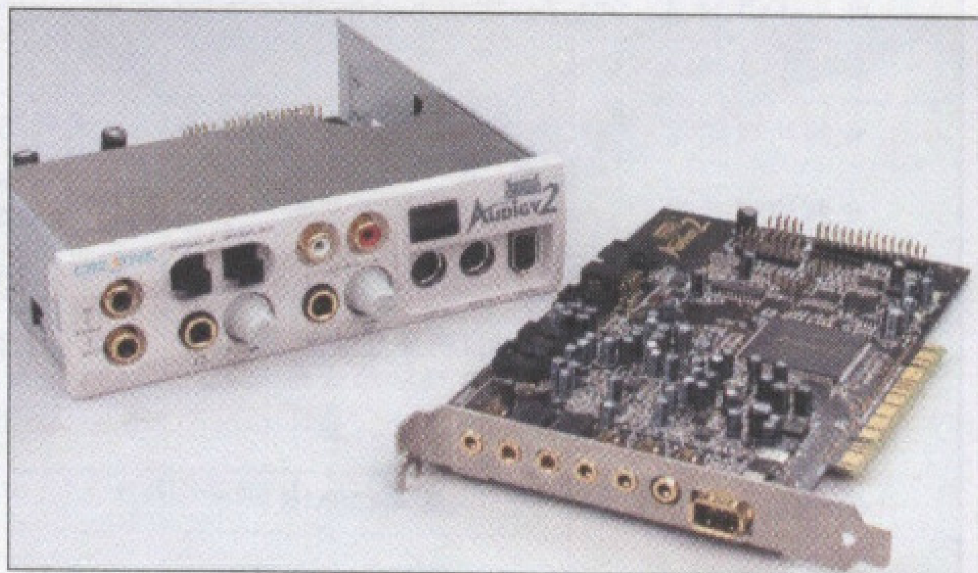
上面是Audigy2，下面是Audigy。

创新公司在第一时间为我们提供了SB Audigy2声卡。同去年的Audigy一样，这次创新送测的Audigy2样品也是白金版的，附带了Audigy2 Drive前置盒和遥控器。另外，还有一套与之搭配的6.1声道INSPiRE6600（音诗派）多媒体音箱。

对比后才能分出高下，我们将Audigy和Audigy2并排在一起，让大家把它们看个清楚。Audigy和Audigy2声卡都沿袭了SB Live!系列的设计风格，也使用了黑色的PCB（版本号分别为SB0090和SB0240），卡上大量使用贴片元件，但电容仍是普通的电解电容，整体上看元件安装非常整齐，做工精湛。

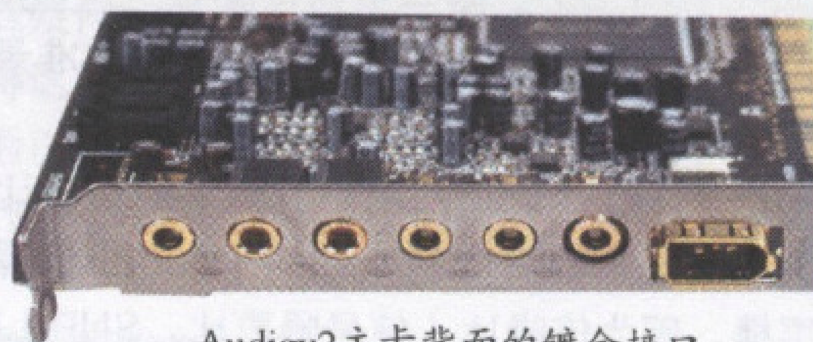
主芯片是大家最为关心的部分，不过Audigy2芯片看上去和Audigy区别不大。虽然前者集成了IEEE1394（SB1394）控制芯片，但芯片面积并没有发生明显变化，与后者几乎一模一样。在Audigy2声卡PCB板上，已找不到IEEE1394芯片了，原来的位置已被大量电容取代。

Audigy上另一个重要的部件就是Cirrus Logic的CS4382芯片，位于主芯片的左上角。看上去很不起眼，可它是业内第一款动态范围达114dB、可处理24bit/192kHz信号的8声道DAC。对于一款娱乐级声卡而言，这已是非常高级的配置了。而Audigy上的PHILIPS UDA1328T则是一款支持24bit/96kHz的DAC。



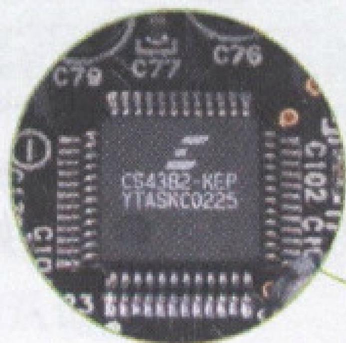
Audigy2支持24bit/96kHz录音规格，起关键作用的芯片是一颗PHILIPS的ADC——1361T。虽然Audigy上也用了这颗芯片，却只能支持16bit/96kHz录音规格，创新用驱动不完善进行解释，显得有些牵强。

Audigy和Audigy2都拥有一块芯片对输入声卡内的模拟信号进行混音、音量调节处理，这些信号包括Line-In、CD-In、TAD-In、AUX-In等。在Audigy2上负责这些功能的芯片是SigmaTel公司的STAC9721T，作为一款经典的AC'97 CODEC，它被广泛应用在SB Live!系列声卡上。Audigy上对应的芯片则是Creative CT1297，具体规范和前者几乎完全一样。

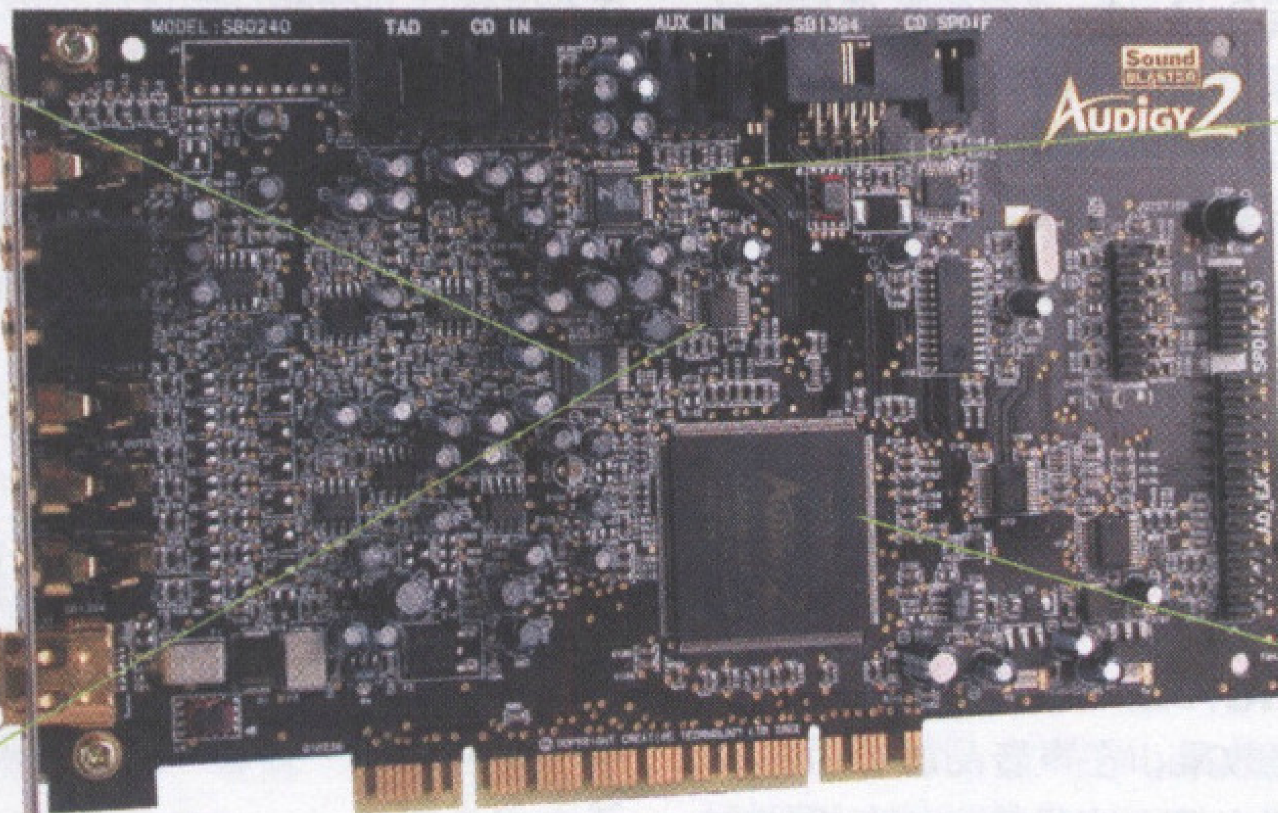


Audigy2主卡背面的镀金接口。

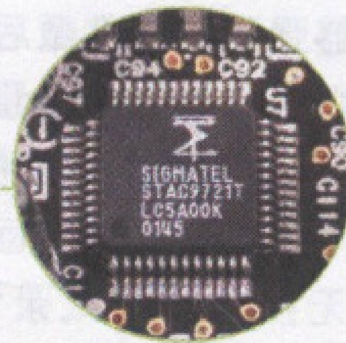
从板型上看，Audigy2较Audigy长一点点，走线布局有较大改动，MIDI/游戏端口（MIDI/Gameport）的针脚也由横向变为垂直排列。Audigy2的背部接口仍是镀金的，由左至右依次为：Digital-Out（数字输出）、Line-In、Line-Out1（前置输出）、Line-Out2（后置输出）、Line-Out3（前中置/后中置/低音输出）和SB1394；而在Audigy上，前中置/低音输出和数字输出共用一个端口。



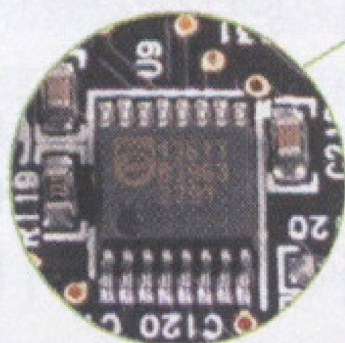
Cirrus Logic的CS4382 8声道DAC，支持24bit/192kHz。



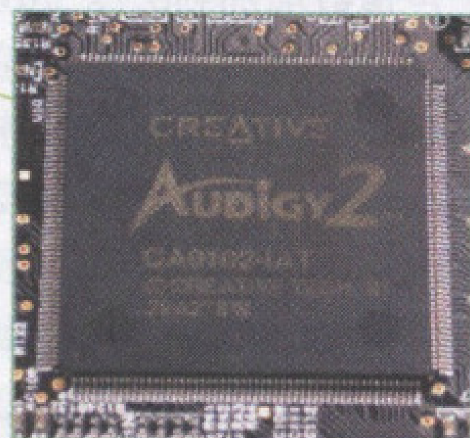
Audigy2的主卡



SigmaTel公司的STAC9721T Codec，负责对模拟信号进行混音和音量调节。



PHILIPS的1361T ADC芯片，支持24bit/96kHz。



这就是大名鼎鼎的Audigy2芯片。

Audigy2 Drive的外观和内置式的Audigy Drive没有太大差别。为保证24bit/192kHz信号处理，Audigy2 Drive前置盒采用了诸如Cirrus Logic CS4392、CS8415、PHILIPS 1361T等高规格的DAC、ADC电子器件，以保证高品质的输入输出效果。



四、还是坐下来听一听吧——初体验

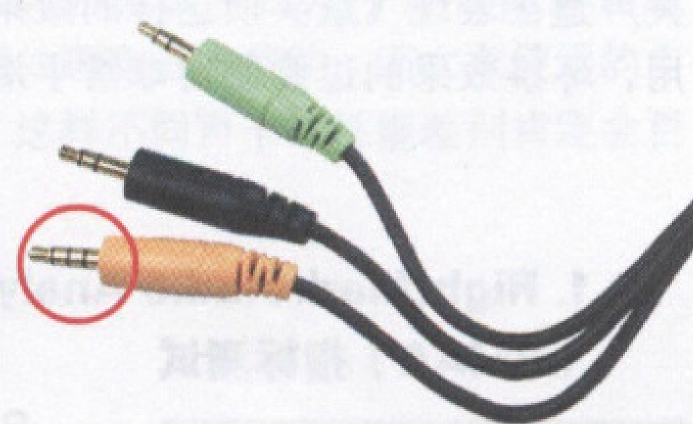
这里我们先简单介绍一下创新INSPiRE6600，这是一款专为Audigy2设计的模拟音箱，在表现6.1声道音频时能提供更真实的环绕效果。该音箱提供了线控器，摆放不便的用户还可购买额外的支架。


创新INSPiRE6600 6.1音箱

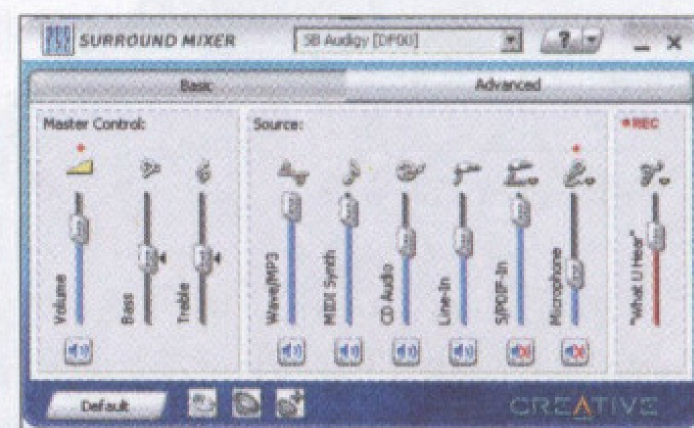
虽然产品刚送来时，许多编辑部的同仁都很开心地过来欣赏一番，但当我们开始做接线这种繁琐工作时，周围已没有人了。在蜘蛛网一样的连线中折腾了好一会儿，我们终于将音频系统搭建完毕。中置插头（橘色）有3个黑圈，显然较普通插头多了一个声道的信号（应当包括前中置/后中置/低音输出）。

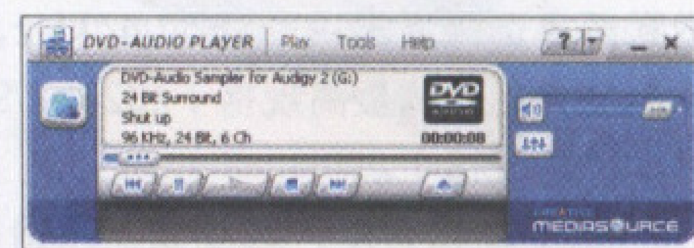
也许是我们采用的测试平台配置很强的缘故（稍后我们会提到），Audigy2驱动和软件的安装速度较去年同期Audigy时测试快了许多，10分钟不到就安装完驱动光盘上的所有内容。

Audigy2的控制界面较Audigy有一定改进，首先是变得更加"XP"化：圆滑而富有金属质感，带有半透明下拉菜单；其次在操控上它也增添了新的元素。和SB Live!/Audigy相比，Audigy2简化了AudioHQ，将其中的内容单独排列出来，而菜单内多出许多原来位于AudioHQ中的小项。由于篇幅关系，我们只对重要功能进行介绍。


INSPiRE6600音箱的插头

DVD Audio Player为Audigy提供了DVD Audio支持。从外观上看，它并没有特别之处，但播放随卡附送的DVD-Audio样碟，6.1声道加上24bit/96kHz果然不同凡响，音质也异常出色，音色饱满、分离度合适，和普通CD音乐相比，提升非常明显。但我们也应看到，目前DVD-Audio尚未在国内流行，正版单碟的价格也非常高，用户要充分享受Audigy2的这一新特性尚需

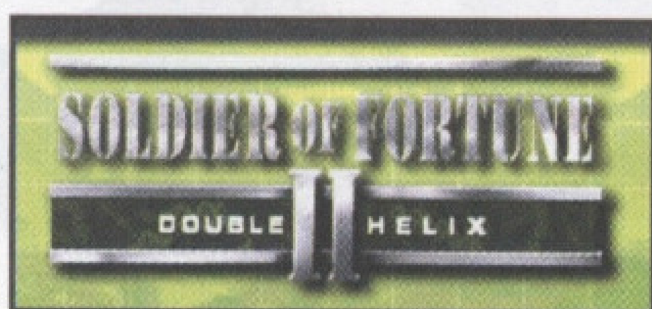

漂亮的音量调节面板——Surround Mixer

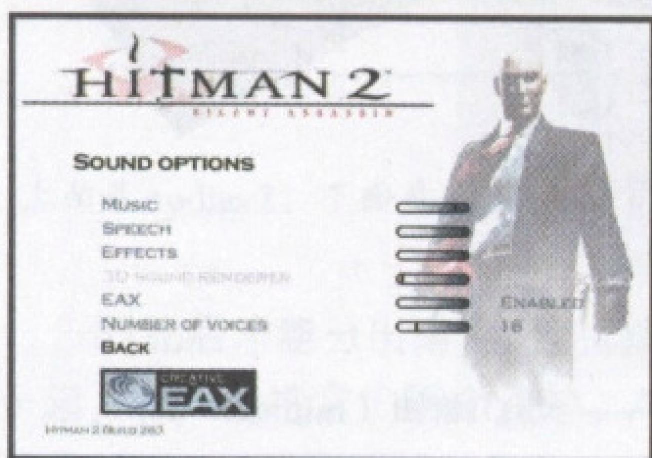

DVD Audio Player

时日。

创新在Audigy2加入了对版权的保护，在打开DVD Audio Player的同时会关闭数字输出。

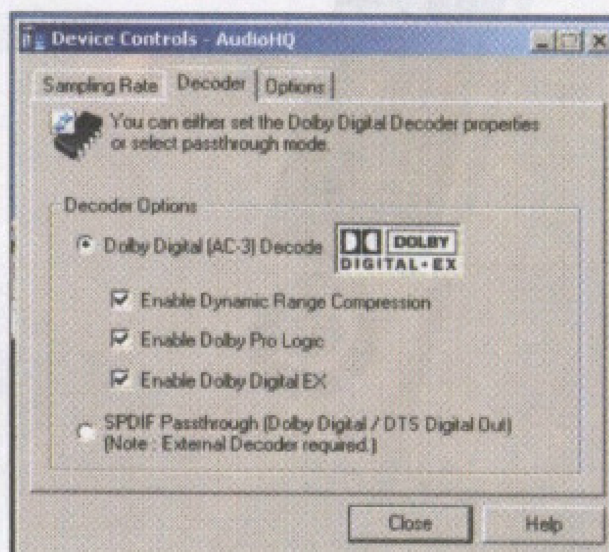
Audigy2对媒体的支持更为成熟，Creative MediaSource对EAX、音频去噪、时间缩放、CMSS的控制也更加自如。Audigy2的EAX效果器由Audigy的12个增加到14个，时间缩放也能以1%为单位进行调节，CMSS能控制前后音量均衡。新的SVM效果不错，我们专门选取了音量不均衡的多首MP3进行验证，结果令人满意，以往那种音箱突然"爆炸"的情形不再出现。





由于增加了后置中央声道的支持，Audigy2在游戏、DVD电影中的定位效果有了进一步提升。创新的演示光盘中有一段特制的《星球大战前传1》片断——阿纳金驾驶他的自制赛车"HotPursuit"的经典DVD视频，并随卡赠送了Soldier of Fortune Ⅱ（命运战士 Ⅱ）和HitMan2（杀手2），它们都是支持EAX Advanced HD的热门游戏。后置中央声道在表现飞跃头顶这样的效果时，的确有很大作用，环绕效果的过渡显得非常平滑。在游戏中，EAX Advanced HD给人身临其境的真实感觉，多环境音效明显提高了定位准确度，随着游戏厂商的消化，这项技术已得到平稳过渡。要体验极端的EAX Advanced HD，不妨安装Audigy2的Feature Showcase，演示程序将会把听者带入几乎完全真实的虚拟世界。

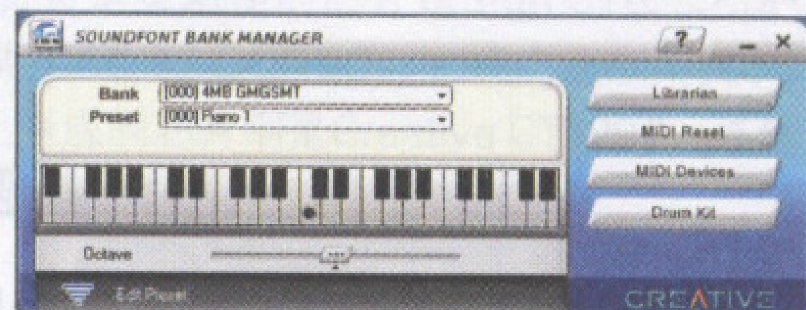
从SB Live! 5.1开始，创新声卡就具备了杜比AC-3解码能力，Audigy2当然也不例外，可惜的是它仍不支持DTS解码。要使用AC-3解码，需要将播放软件的音频输出设置为SPDIF Out，这样声卡会自动捕获信号并进行解码，其解码效果明显好于软件解码，并降低了系统资源占用率，因为由CPU负责的解码工作已交由音频处理器完成。



杜比解码控制

与Audigy相比，Audigy2在MIDI合成方面的改进并不明显，支持64个硬件复音（2×16通道）和多重波表的软件合成器（16通道）。声卡缺省加载4MB波表库，但效果差强人意。我们使用了多套不同的音色库进行了测试，与SB Live!和Audigy一样，Audigy2需要装载大容量、高质量的音色库才能完全发挥出水平，同时EAX参数的设置对最终播放效果的影响也比较明显。

值得一提的是，Audigy2拥有2进2出共4个MIDI接口，可同时接驳2套MIDI键盘设备；而其内部也有2个独立的MIDI合成器，可各自分配不同的音色库进行合成，这可以给专业的MIDI音乐制作带来很大方便。



SoundFont管理器，用于波表加载和调整。

五、让数字说话——客观测试

1. RightMark Audio Analyzer（RMAA）指标测试



Monster Cable音频线

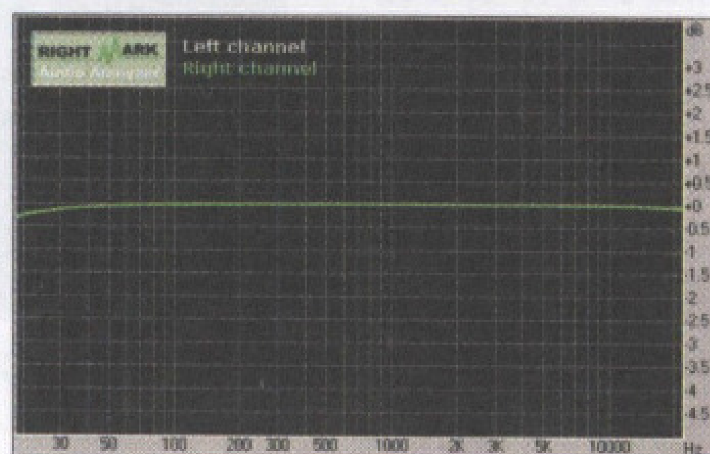
RMAA是一个电声指标测试软件，能测试声卡和其他实时音频设备在不同采样位数和采样率下的指标（本刊今年第5期的"硬件评析"栏目中《声卡电声指标测试DIY》一文专门介绍过它的测试方法，这里不再赘述）。我们测试中采用最新的4.2版，用帝盟MX200附带的那根品质很高的"Monster Cable"音频线连接Audigy2的Line-Out1和Line-in。测试时，在声卡的混音器设置菜单中将Line-In设备设置成静音；同时用一块SB Audigy豪华版作为参照卡。采样位数和频率选择最常用的16bit/44kHz，以及16bit/48kHz（Audigy支持的最高规格）和24bit/96kHz（Audigy2支持的最高规格）。

由于篇幅有限，这里我们只给出基本的频率响应（Frequency Response）和噪声等级（Noise Level）的结果图。另外，我们会把RMAA软件放进今年第12期的《锐》刊光盘，感兴趣的朋友可自己测试比较一下。

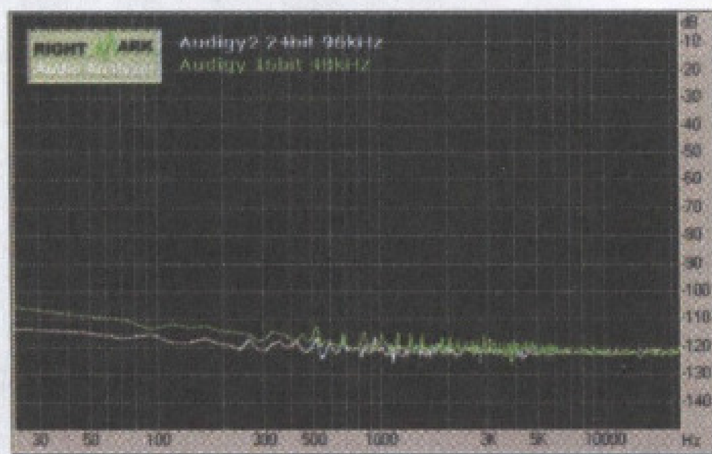
电声指标测试对比表

测试项目	Audigy2 16bit 44kHz	Audigy2 24bit 96kHz	Audigy 16bit 44kHz	Audigy 16bit 48kHz
频率响应（40Hz～15kHz），dB	+0.12，-0.34	+0.01，-0.08	+0.14，-0.30	+0.05，-0.20
噪声等级，dB (A)	-94.4	-96.7	-93.7	-93.4
动态范围，dB (A)	91.3	94.2	90.2	90.0
总谐波失真（THD），%	0.0034	0.0026	0.116	0.127

注：频率响应漂移范围的绝对值越小越好，噪声等级和动态范围的绝对值越大越好，总谐波失真（THD）越低越好。



24bit/96kHz下，Audigy2的频率响应曲线图，几乎是一条直线。



在各自支持的最高规格下，Audigy2和Audigy的噪声等级比较。白色的曲线是Audigy2的，整体噪声明显要比Audigy（绿色曲线）低。

从上面的成绩表看出，Audigy2在绝大部分项目中都比Audigy有一定进步。Audigy的噪声已经非常小了，而Audigy2则更上一层楼；在24bit 96kHz下，Audigy2的频率响应值为"+0.01, -0.08"，频响曲线几乎平直，成绩非常好。

2. 游戏中的性能

测试平台为：P4 3.06GHz处理器、Intel原厂 D850EMV2主板（i850E芯片组）、512MB三星PC1066 RDRAM、ATI原厂RADEON 9700 Pro显卡（128MB显存）；操作系统为Windows XP英文专业版+SP1，安装ATI显卡公版驱动6.13.10.6178版，Audigy2的驱动程序版本为5.12.01.0283，板载AC'97声卡安装SoundMax驱动。（啪

《重返德军总部》

（CheckPoint Demo包，分辨率为1024×768，High Quality画质）

声卡/成绩（fps）	High Sound Quality
SB Live!	163.5
Audigy	164.1
Audigy2	164.2
AC'97，SoundMax驱动	158.4

《虚幻锦标赛2003》

（"DM-Antalus"关卡，分辨率为1024×768，所有细节设置调到最高，但关闭三线过滤。）

声卡/成绩（fps）	Hardware 3D Audio	Hardware 3D Audio+EAX
SB Live!	44.28	44.12
Audigy	48.95	46.22
Audigy2	49.31	46.42
AC'97，SoundMax驱动	45.10	45.01

嗒……啪嗒……喂，别顾着流口水了，看成绩吧。）

《重返德军总部》是一款采用改进版Quake Ⅲ引擎的游戏，但在音效方面提升不大，因此对音频处理器要求不高。从测试结果来看，SB Live!、Audigy和Audigy2这三兄弟几乎没什么差别，而板载AC'97声卡就明显低了好几个fps。

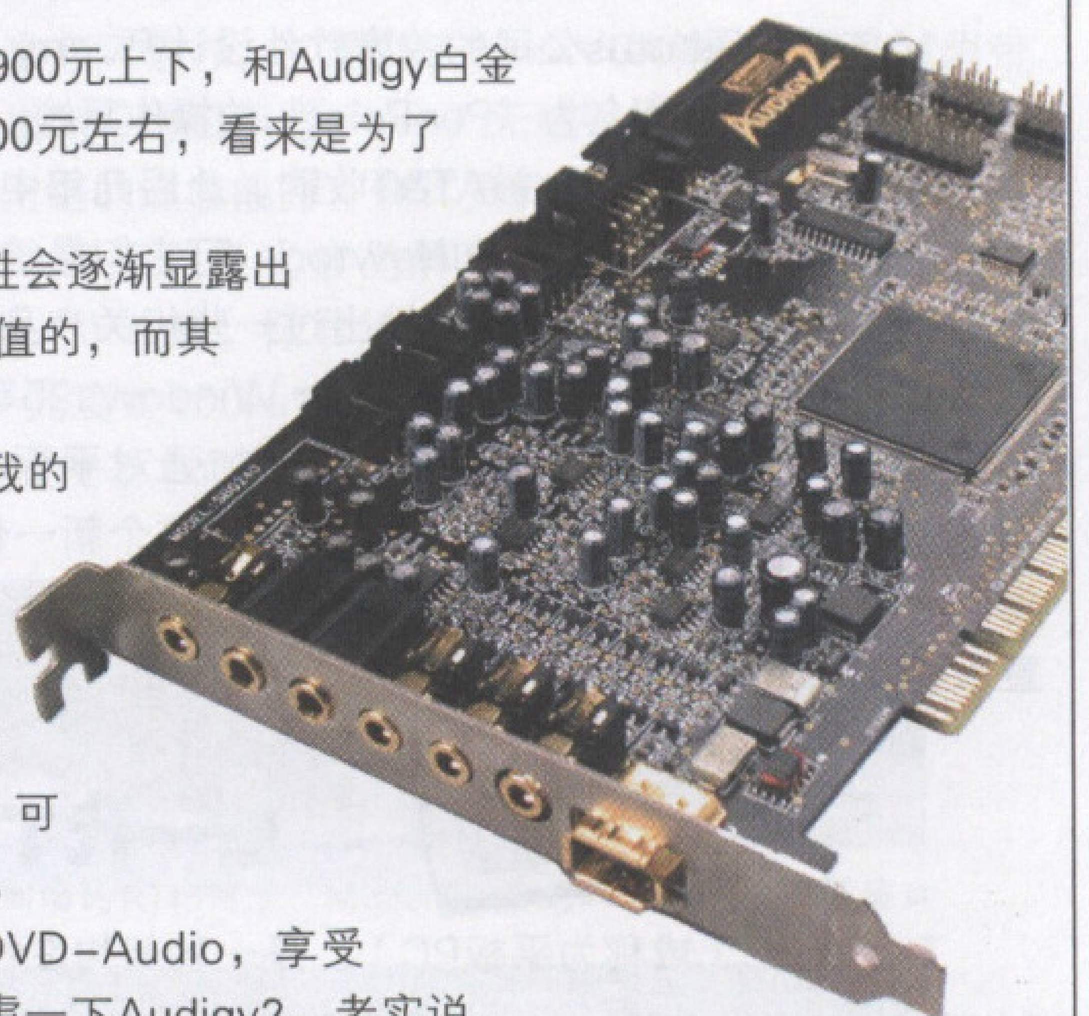
《虚幻锦标赛2003》是今年推出的一款支持Direct3D和EAX的大作，音效非常震撼。在这项测试中，"Hardware 3D Audio"是单纯的DirectSound3D音效定位，"Hardware 3D Audio+EAX"则是加上EAX环境音效后的效果。SB Live!与Audigy、Audigy2拉开了一些差距，采用Audigy2的系统在游戏中的帧数比SB Live!大约高出5～11%，而Audigy和Audigy2的差别很小，基本处于同一水准；另外，安装SoundMax驱动的AC'97声卡的表现还不错，居然超过了SB Live!，估计和它采用的3D定位算法较简单有关。

需要指出的是，这次的测试平台几乎是目前最顶级的，强劲的CPU会对音频处理有很大帮助；而大家使用的电脑一般会低于这个配置，这样不同声卡的性能差别肯定会更明显一些。

六、我应该买Audigy2吗——市场展望

"没有最好，只有更好。"这也是IT行业真实的写照。SB Audigy2又一次把电脑声卡的能力向上提升了不小的一段。不过，在Audigy还没有玩透彻时推出它，用户选择起来只怕有些为难。

当看到本文时，大家肯定可买到这款产品了。Audigy2白金版的价格在1900元上下，和Audigy白金版刚推出时的价位基本在同一水准；而不带Audigy2 Drive的豪华版则会在1200元左右，看来是为了拉开与Audigy豪华版（900多元）的差距。



Audigy2卡已具备部分专业声卡的特性，在今后的日子里，它的这些特性会逐渐显露出来，并发挥强大的功效。对于那些囊中羞涩的音乐创作者而言，它绝对是超值的，而其他普通用户呢?

Audigy用户也许是最为"恼火"的一个群体，"SB Live!坚持了3年，我的Audigy怎么这么快就过时了?"不，Audigy并不过时，它依然是最好的声卡之一，它具有Audigy2的大多数功能，而并不是所有的新功能都对你有用。如果你不是很在意那一点点提升，就继续享受Audigy的乐趣吧。

SB Live!声卡也许真的有点老了，虽然已有高手把Audigy2的驱动应用在身上，但用起来却是磕磕碰碰。如果你不是像我这样太怀旧（其实是没钱），可以考虑换代了。对于一个电脑音频爱好者来说，豪华版Audigy2并不算很贵。

拥有其它声卡或准备新购电脑的朋友，如果经费充足的话，为能聆听DVD-Audio，享受Dolby Digital EX 6.1，或是同时想节约下购买IEEE1394卡的经费，不妨考虑一下Audigy2。老实说，与GeForce X或RADEON XXXX这样动辄数千元的高端显卡相比，一款高档声卡的保值能力要强很多，而且生命力也要长得多，更关键的是它所体现的价值完全能弥补你为它付出的银子。

总的来说，SB Audigy2的音质有了进一步提升，功能上也较Audigy更加成熟，支持更多的新特性，更重要的是，让人们看到Creative的确是在创新，没有停止前进的脚步。一个念头突然闪现在我们的脑海，下一代会是什么?

不止是“电子便笺簿”

——新一代Tablet PC初探

■北京 未知的路、电子土豆
■山东 颜世宗

让电脑离开桌面，跟着我们上路，甚至被带进洗手间和浴室……



历史上的平板电脑

其实早在1971年，施乐公司的艾伦·凯就勾画出了平板电脑的原形——DynaBook，并提出Notetaking概念，指出无线网络作为平板电脑核心的市场价值所在，他以SmallTalk语言为基础开发了第一个平板电脑原形，但生不逢时的DynaBook在众多舆论批评中慢慢被淡忘了。

16年后，原Lotus公司的首席软件设计师Jerry Kaplan辞职后建立了GO!公司，将平板电脑正式推出市场，使用名为“PenPoint”的操作系统。可GO!公司很快由于产品不适应市场需求、成本过高等问题而破产，被AT&T收购。此后几年中，AT&T推出过EO平板电脑，苹果公司曾开发出Knowledge Navigator和Newton，可它们最终都未能逃脱失败的命运。

微软公司过去也曾经尝试推出过一些相关产品，如Windows for Pen Computer及其延伸产品Windows CE、Pen Service for Windows95等。尽管它也一再在市场上受挫，但财大气粗的微软公司认准了这条道路，不断加强对平板电脑的开发力度，最终融合无线局域网、GPRS、CMDA等技术，推出了Tablet PC这个新一代平板电脑概念。2002年11月8日，微软公司在纽约正式发布了为Tablet PC量身定制的操作系统Windows XP Tablet PC，一些电脑厂商宣布将推出相应的平板电脑。



比尔·盖茨在纽约的发布会上手捧Tablet PC大力推销，他手中的Tablet PC上写着“Tablet PC is Super Cool!”



新一代Tablet PC的架构

Tablet PC（或称为平板PC），是一种架构在特制的Windows XP Professional系统上的新概念PC，其设计定位介于超便携笔记本和手持电脑之间，硬件结构类似于笔记本电脑，采用的操作系统可以是嵌入式系统，也可以是通用系统，而微软希望将其设计为新一代概念信息设备的领头产品。它定位于移动商务应用（为Windows CE和Palm的功能增强）、会议记录、电子交通图、库存管理、家庭留言和今后可能推广使用的电子签名技术，而这一切仅需要一只控制笔即可完成，用户可直接在平板电脑上处理手写的文字或进行涂改，就像平常用铅笔在纸上写字一样。

初步定型的Tablet PC采用较大的触摸屏幕，体积小（相对于笔记本电脑）、屏幕大（相对于手持电脑和掌上电脑），具



Tablet PC触摸屏幕的结构

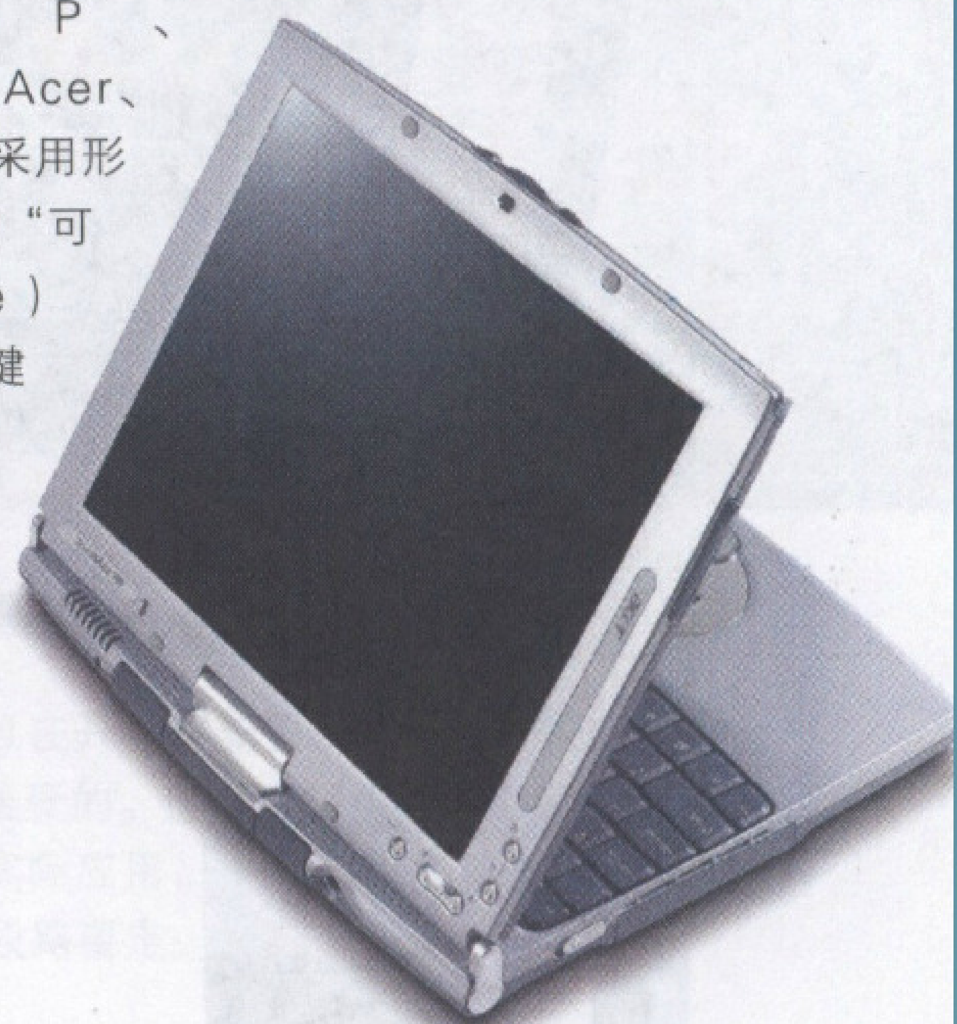
有一定的计算能力和通用性，可很方便地进行字处理、上网及文档阅读等。它能通过对接口与桌面显示器、常规键盘/鼠标等外接设备相连，扩展性可和笔记本电脑相媲美。

为此，微软特别研制了一种可连接电视、个人电脑及微软的.NET相关设备的Mira“智能显示器”技术。采用这项技术的产品，可方便地将个人电脑显示屏变为带触摸屏的便携式Tablet PC，用户可把显示器拆卸下来，然后通过802.11b无线网络技术，利用手写笔对电脑进行操作，此时主机和显示器的信号通信都通过无线传输来完成。Mira的宣传口号是“休闲的电脑体验”，微软在展示会上播放的一个宣传录像里，就有一名Mira用户拿着书本大小的防水显示屏冲进厕所……

在Tablet PC的构架里，微软特别重视“手写文化”。新一代Tablet PC与此前类似产品的最大区别在于：新产品通过文字识别可根据用户的需要将文本文字和数字墨水两种功能分开使用。

Tablet PC得到了众多硬件厂商的支持，包括Intel、NEC、优派（ViewSonic）、威盛、康柏、东芝、富士通、惠普、Sotec、大众和宏基、联想、康佳等。Adobe、Autodesk和Corel等著名软件厂商也宣布将为Tablet PC定制相应的应用软件。

目前已经推出的Tablet PC产品有两种类型，代表两种不同的方向。一种以富士通、优派（ViewSonic）等厂商为代表，按照微软公司的公版进行设计，产品不配备键盘，采用完全平板状的“纯平板（Pure Tablet）型”，具有体积小，重量轻的优点，但没有键盘，在实际应用中会有一定局限。另一种则以HP、COMPAQ、Acer、Sotec等厂商为代表，采用形状与笔记本电脑接近的“可变换（Convertible）型”，产品配备了键盘，实际上是一种屏幕可旋转（液晶显示屏可旋转180°）的超薄笔记本电脑；这种类型虽能部分解决平板电脑的应用局限性，但体积往往会有所增大，且成本也会有相应提高。


Acer的可变换（Convertible）型Tablet PC



优派Tablet PC V1100

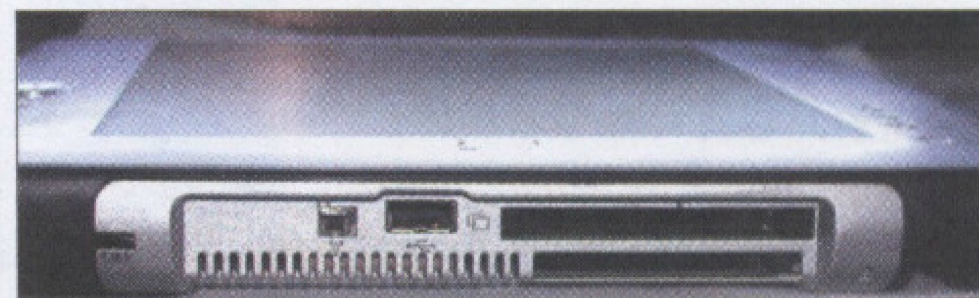
我们这次拿到了一台优派公司推出的平板电脑——ViewSonic Tablet PC V1100（以下简称V1100）。它是首批在我国内地出现的纯平板型Tablet PC之一，采用超轻设计，体积非常小巧（长×宽×高为：288mm×252.5mm×28.5mm），主机重1.54kg，感觉比一般的超薄笔记本还要轻，摆在桌上就像一本较厚的大16开杂志，非常节省空间。

V1100配备了Intel PⅢ 866 Mobile处理器、20GB笔记本硬盘（2.5″）、256MB内存，用于语音输入的麦克风和扬声器等，并内置100M的Intel网卡和56k Modem，甚至还支持802.11无线网络（Wi-Fi）。作为移动设备，它当然也配备了内置锂电池和充电用的电源适配器。其他部件也大都与笔记本电脑相同，这样除了省电之外，还可大大降低工作温度，提高系统稳定性。尽管笔记本电脑的配件与同级别台式机配件有一定性能差距，但这样的设计符合Tablet PC的主要市场定位，即以便携、移动为主的办公用途。

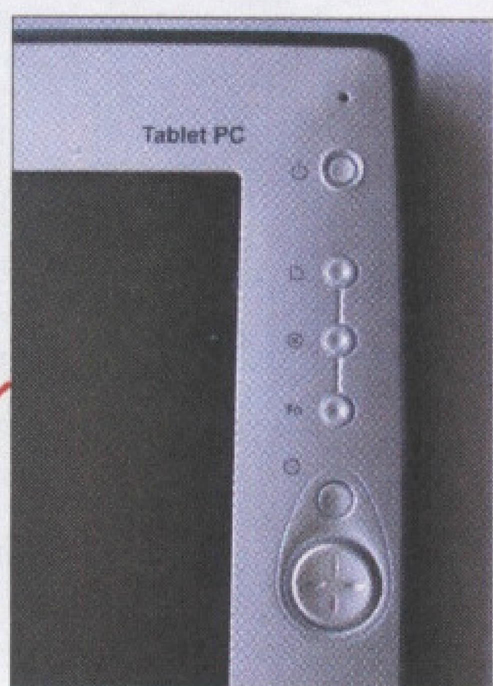
麻雀虽小，五脏俱全。作为一台移动电脑设备，V1100的扩展性非常好，带有2个USB 1.1接口，可用于连接USB键盘/鼠标、外置存储器、打印机/扫描仪等设备；1个IEEE 1394接口，用于连接DV等高速外设；此外还有PC Card和CF卡插槽各1个、耳机输出、麦克风输入，并提供了mini-VGA输出，可通过附带的转接线输出到普通显示器；Wi-Fi无线网络的集成，大大增强了V1100对网络的适应能力，使其更符合移动办公的要求。

V1100采用触摸式液晶屏幕，大小为10.4英寸，由Toshiba（东芝）制造，标准分辨率为1024×768，最高可显示18bit颜色，亮度为150Nits（尼特）。在室内光线下使用时，我们感觉其亮度基本能满足要求，不过可视角度较小，当倾斜

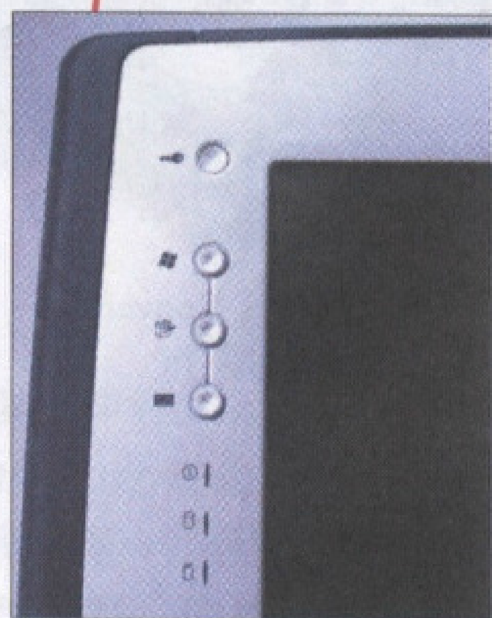

机身侧面的RJ45网卡、Modem和麦克风、耳机输出等接口


mini-VGA输出、USB和PC Card、CF卡插槽

右边的按钮从上到下依次是电源开关、旋转屏幕画面按钮（便于用户使用时选择习惯的手持方向）、其他功能按键、特殊功能组合键（与笔记本的FN键一样，通过配合别的键起到调节亮度等作用），最下面的十字键用来滚动屏幕，上面的按钮可起到鼠标的单击功能。







左边的按钮从上到下依次是注销功能按钮、同键盘上的Win功能键（调用主菜单或和其他键组合功能）、调用“Windows笔记本”软件的快捷按钮、启动/关闭软键盘功能键，3个灯从上到下依次是电源、硬盘和电池指示灯。

角度稍大一点时屏幕就不容易看清了。V1100采用的触摸屏技术由WACOM（它是全球最大的数位板制造商）提供，它需用自带的触摸笔进行输入（同时也兼作鼠标定位功能），具有256级压感和每秒133次的采样速度。实际使用中手感很好，中英文字符的识别率都不错（前提是字迹比较工整）；但有时鼠标定位不是特别精确，而且如果字符潦草或有较多连笔，识别起来会比较迟钝。

V1100的液晶屏两侧有上8个快捷功能按钮（可选择不同功能定义）和一个圆形滚屏按钮，提供了一些常用的功能，可令操作更便捷。

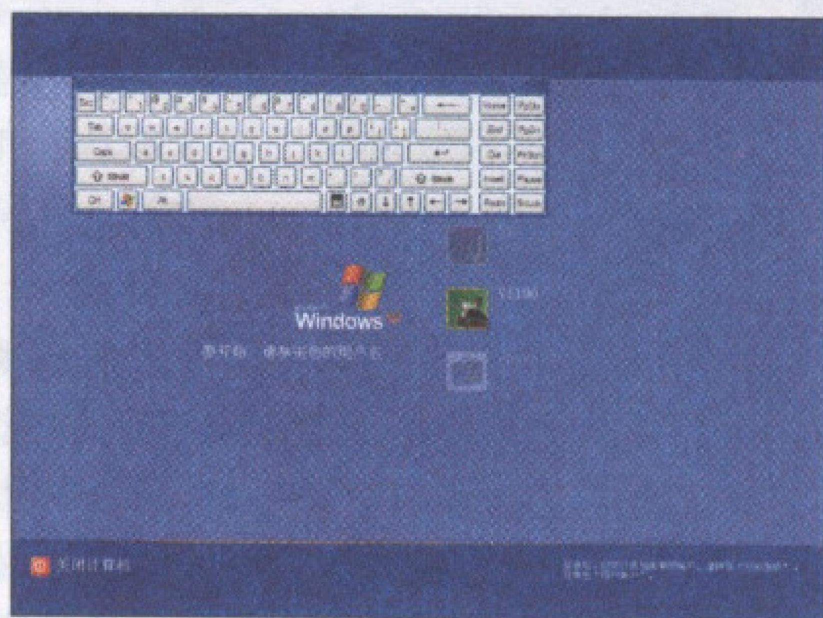
这台V1100 Tablet PC预装了Windows XP Professional—Tablet PC Edition操作系统，虽说CPU频率不是很高（其实我们觉得PⅢ 866跑大多数办公应用足够了），但由于配备了256MB内存，加上系统本身对Tablet PC进行了专门的优化，运行起来还是相对流畅的。这套系统附带了一些主要的应用软件，从中可以看到Tablet PC给我们带来的便捷：

1.专为会议记录、日记开发的“Windows日记本”。这个软件自身附带12款模板，能进行会议速记、备忘录、绘画、乐谱创作、任务列表、备忘录、月历甚至进行城市路线图的快速制作。我们可通过调用它的模板，进行各种事宜的速记、书写、即兴创造。尤其是在进行文字输入的时候，会感到前所未有的顺滑感觉：触摸笔在屏幕上轻轻滑过，你所想要描述的内容跃然纸上，这种享受真是好极了。

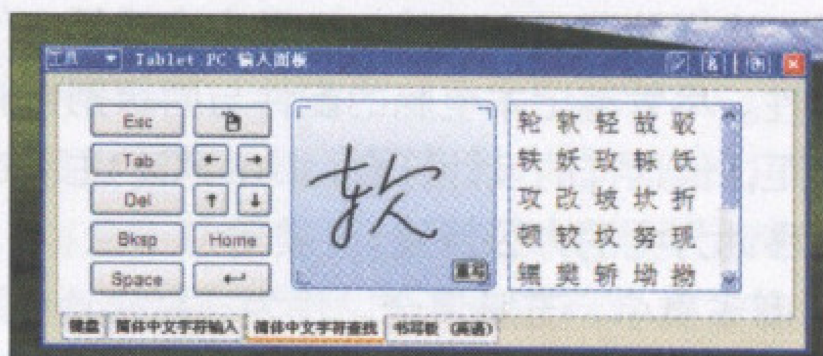
2.Microsoft Sticky Note是一款留言用工具，支持多帐号导入，以查看更多人的留言信息。它还支持语音录入，可外接一只麦克风，按下红色的录音按钮开始录音，同时还能使用触摸笔进行辅助的图像绘制，以详细表达你的意思；这是电话录音或留言本不能比拟的，大大方便了我们的办公和家居中相关的应用。

令人遗憾的是，我们这次在V1100中没有找到为Tablet PC定制的其他第三方软件，看来只有期待其他软件公司陆续推出相关应用软件后，才能真正感受它的风采了。

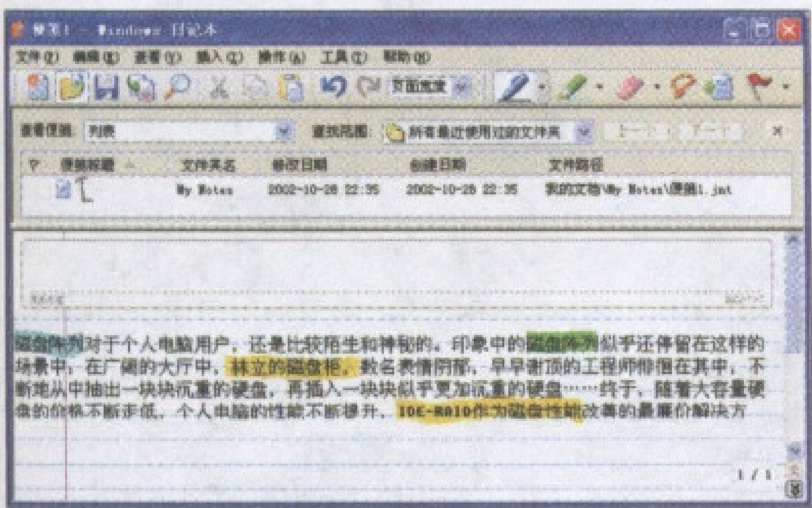
说了这么多，也不能不提一提这次测试中V1100 Tablet PC的不足之处。首先，其功能按钮的布局不是特别合理，我们在实际使用中常出现因使用面积不足而误触其他按钮的情况。其次，由于Tablet PC使用的是虚拟键盘，而屏幕尺寸只有10英寸左右，我们为了给应用软件留出尽量大的使用面积，经常不得不调小虚拟键盘在屏幕上的大小，使得输入和网上交流时有诸多不便。想像一下，在一个“品”字中的一个方格里写一个“秦”字，并让系统识别出来，会是多么困难！另外，触摸笔的跟踪定位不够精确，经常出现指位偏移；加上主机后面没有支架等一系列问题，都是这款产品在人性化设计方面应该改进的地方，希望今后发布的新版本Tablet PC产品能做得更好。



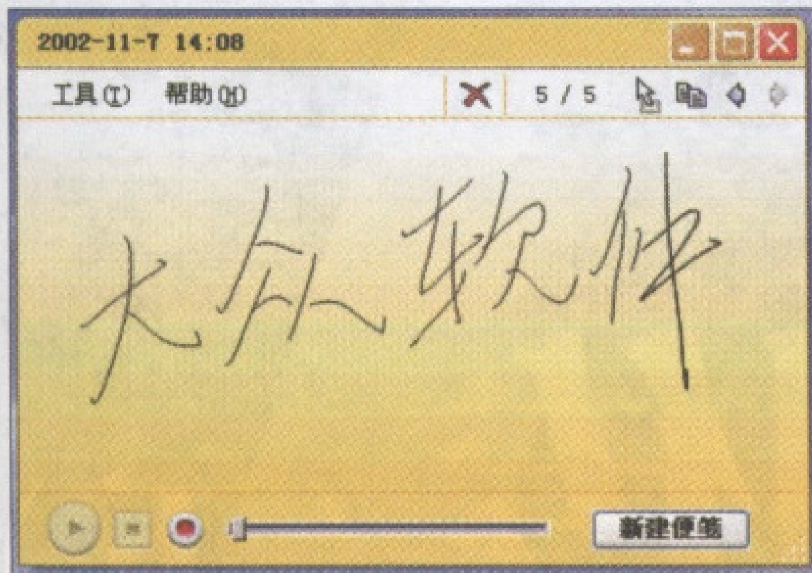
WindowsXP Tablet PC版登录界面



Tablet PC输入面板



“Windows日记本”软件，可选择不同颜色的记号笔进行标注。



Microsoft Sticky Note，其实就是个电子便条，但还可以录音。小编的字比较糙，将就看吧:)





Tablet PC的市场前景

这台优派V1100 Tablet PC将于2002年12月底在国内上市，价格大约在17000人民币左右。我们认为，如果目标用户资金预算充足，Tablet PC的确可在市场中站稳脚跟，以图发展；但对于比较注重价格的国内用户来说，这样的价位在目前来看，就显得有些“阳春白雪”了。在国内市场，Tablet PC在进入成熟期后，随着产量的增长，价位的逐渐下调，很有希望被来自家庭、企业、工厂、医疗等多方面的客户所接受，并能通过装备相应的软件，满足针对性很强的不同用户群的需求。

其中较为实用的功能可概括如下：

1.各种会议的记录设备。它可在完成记录后，立即通过无线网络传达给其他部门，或通过网络打印机进行批量打印后传发。

2.移动办公。移动办公用户可通过Tablet PC或笔记本化的可变换型产品进行移动办公，并能在未来得到大量专门设计的商务软件支持，使得办公变得更加简洁；用户更可通过多种网络支持提高办公效率。

3.企业库存管理。可通过Tablet PC更加简洁、便利地进行出/入库存统计，通过电子签名确认身份，节省了如今事事依靠记录本造成的查找、整理难的局面。

4.医疗单位可通过无线网络和相应软件，对病人的病情进行记录，并快速传达给医生；医生通过Tablet PC，将病人需要的药方开出后，转发往其他部门。这样能减少一系列需要跑来跑去的环节，大大减轻了病人等待的时间和看病时的繁琐步骤。

5.家庭也是Tablet PC的重要市场之一。在今后，我们有望通过Microsoft Sticky Notes等软件进行家庭留言，将你出门或其他信息留给家庭中的其他成员；或把部分功能集成到一些耗时的大电器中，可在电器工作时处理其他事情，同时通过无线网络控制电器的工作状态等。

面对这样一种新生的电脑概念，在初期产品中存在一些不足是难免的；况且在开拓市场的初期，其产品价格也是不容易被接受的。面对中国市场，Tablet PC要想大量投入实际应用，还有许多需要改进之处，还有很长一段路要走…… P

附：ViewSonic Tablet PC V1100技术规格

处理器	Intel Pentium Ⅲ-Mobile 866 MHz 低耗电移动处理器
芯片组	Intel 830MG，为运行于133MHz总线频率的Mobile Pentium Ⅲ/Celeron处理器优化，最高支持容量为512MB的PC133 SDRAM
内存	三星或Micron的7.5ns PC133 SDRAM，容量为256MB
硬盘	东芝MK2018GAP 20GB，4200r/m，ATA/100，平均寻道时间13ms
图形显示芯片	i830MG芯片组内建显示核心
显示屏	东芝10.4英寸TFT液晶屏，1024X768分辨率最大18位色，最大亮度150 NITS
音频	Analog Devices AD1886 AC'97 Codec
调制解调器	集成Intel 56kbps，支持V.90协议
网络	集成Intel 82562 10/100M bps网卡
无线网络	Intel M3AWEB56GACHASU无线网络芯片，支持802.11b协议，连接速率11Mbps，室内连接距离9～15m（11Mbps时）
扩充能力	内存：1个SO-DIMM 插槽，最大支持512MB SDRAM；PCMCIA：1个 Type Ⅱ PC卡插槽，支持热插拔；CF卡：1个Compact Flash Type Ⅱ插槽

有容乃大，高速则优 ■湖北 王洋

硬盘列传（下）

三、市场风云：风水轮流转，并购永不断

在计算机行业中，市场竞争一直是非常激烈甚至残酷的，硬盘市场更是如此。由于技术发展和市场状况变化莫测，快速响应技术趋势和形成规模效益成为硬盘厂商之间的竞争利器，收购和重组更是家常便饭。无数厂商在这个战场厮杀，演出了一幕又一幕的悲喜剧，而笑到最后的永远是其中的强者。

往者不可追，来者犹可期。让我们回顾一下其中那些主角经历的风风雨雨，从中体验市场竞争的真谛。

主流硬盘制造商基本情况表

厂商		IBM	Seagate	Western Digital	Maxtor	Quantum	Fujitsu
成立年代（年）		1914	1979	1970	1982	1980	1935
网址		www.storage.ibm.com	www.seagate.com	www.wdc.com	www.maxtor.com	www.quantum.com	www.fcpa.com
产品线	桌面	Deskstar	Barracuda ATA（酷鱼ATA）、U系列	Caviar（鱼子酱）、Expert	DiamondMAX（钻石）、Diamond Plus（金钻）	BigFoot（大脚）、FireBall（火球）	MPG、MPF-、MPE系列（2001年8月放弃）
	服务器	Ultrastar	Barracuda SCSI（酷鱼SCSI）、Cheetah（捷豹）	Enterprise（2001年放弃）	/	Atlas 15kAtlas 10k Ⅳ	MAM、MAN系列
	笔记本	Travelstar	马拉松系列（1998年放弃）	/	/	/	MHM、MHN、MHR系列
	其他	MicroDrive	/	/	/	/	/



1.Maxtor & Quantum：凤凰涅槃，死去活来

Maxtor
Quantum

迈拓（Maxtor）的发展在现今主流硬盘制造商中起伏最大，可以说经历过生死考验。1991年之前，该公司在高端硬盘市场表现不俗，随后迈拓收购了低端硬盘制造商Miniscribe，本想两路并进，高低通吃，没想到紧接着1992年业界的价格战却让它“很受伤”。在接下来的几年中，迈拓公司发生了巨额亏损，最后被迫“卖身自救”，于1996年成为韩国现代集团的全资子公司，连股票也被交易所给“摘牌”了。

此时的昆腾（Quantum）公司却活得很“滋润”。1994年，昆腾通过收购DEC公司的存储部门取得了MR磁头技术，推出Atlas系列SCSI硬盘，主打企业市场。在桌面市场上，1996年昆腾与Intel合作开发出Ultra DMA/33接口技术，随后推出的Fireball ST（火球4代）、Fireball SE（火球5代）成为ATA/33时代的精品，性能和质量都十分出色，超频性能（在非标准PCI频率下工作）也很好，在1997年和1998年卖得很火；随后推出的Fireball EL（火球6代）和EX（火球7代），更是配备512kB的大缓存（当时迈拓主流的钻石系列硬盘只有256kB缓存），性能遥遥领先于同时代的其他5400r/m产品。这段时间，昆腾在制定业界标准方面“风光无限”，1998年底他们开发出Ultra ATA/66，2000年又致力于推动Ultra ATA/100，真可谓名副其实的业界领导厂商。

不过，1999年以后，随着迈拓的金钻2代、WD（Western Digital，西部数据）的Caviar（鱼子酱）系列、Seagate（希捷）由SCSI硬盘“改造”的“酷鱼ATA”系列的发布，7200r/m、配备512kB缓存的硬盘大量上市，5400r/m的火球系列逐渐失去了优势。

昆腾虽是ATA-4的首创者，却在主流硬盘由5400r/m提高到7200r/m及GMR磁头技术的应用过程中被竞争对手甩在后面，且还死抱着“容量并不是最重要的”的老皇历不放。没想到，随着1999年底Win2000操作系统正式发布后，消费者一下子强烈感受到“容量也是很重要的”。此时IBM开始以大容量、低价位的5400r/m硬盘产品抢占市场，曾经有段时间，在中国市场上10.1GB的IBM硬盘居然比6.4GB的火球硬盘都便宜，这使得昆腾变得非常被动。

尽管后来昆腾推出了7200r/m、512kB缓存的Fireball Plus（超能火球）系列试图挽回不利局面，但和迈拓的金钻3代、希捷的酷鱼2代及IBM的34GXP系列等早已采用2MB缓存的产品相比，即使是在它一贯引以为豪的硬盘性能方面，差距也非常明显，价格还居高不下。更要命的是，昆腾的硬盘做工越来越差，部分产品的质量问题开始暴露出来，产品的市场表现急转直下。

相反，迈拓自从被现代集团收购以后，痛定思痛，集中精力开拓桌面市场。虽然当时迈拓的硬盘超频性能比较一般，但却非常稳定，毕竟这个市场中狂热的超频爱好者还是少数。金钻系列产品的优异表现终于让迈拓恢复了元气，它的股票也重新上市。

迈拓的市场运作有板有眼，到2000年其总收入达到27.049亿美元，在桌面市场的占有率仅次于希捷。而昆腾这一年虽在开发ATA/100接口方面再次“露了一回脸”，但已伤了元气，且在产品的更新换代方面动作迟缓，其硬盘业务“飞流直下三千尺”、“无可奈何花落去”，成为导致公司巨额亏损的累赘。

2000年10月11日，大势已去的昆腾以10.8亿美元把自己的硬盘部门卖给迈拓。通过这次收购，迈拓超过了希捷，一跃成为全球最大的硬盘制造商，其产品线也扩大到服务器市场。



2.Seagate：老而弥坚的常青树

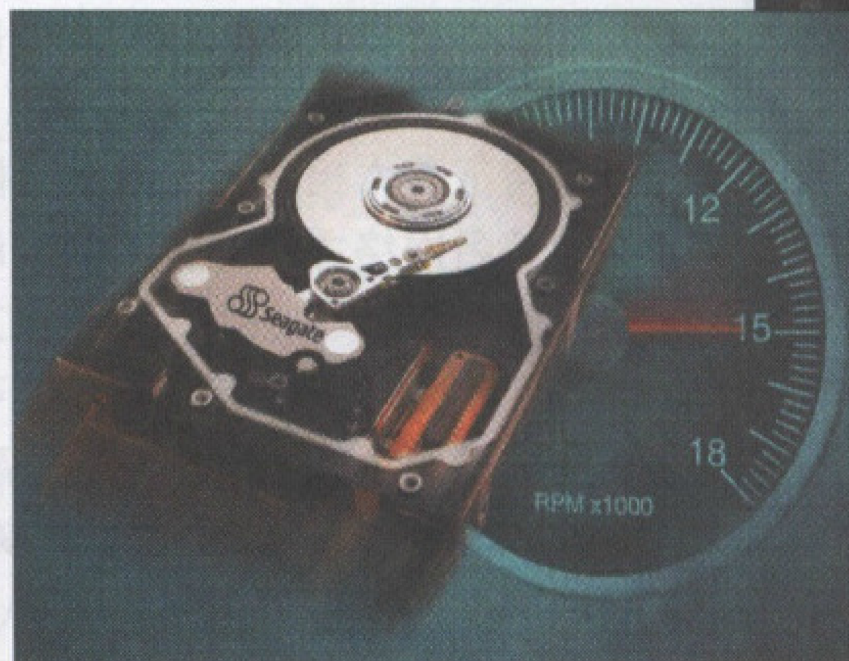


资历和地位仅次于IBM的希捷（Seagate）公司是硬盘业界的一颗常青树。我们在上篇的产品和技术发展史中已介绍过希捷的来历，它走过的历程虽然没有Maxtor那样富有戏剧性，却也不乏惊涛险浪，而收购Conner Peripherals（康诺）公司就是一次刻骨铭心的经历。

20世纪90年代初，希捷的业务主要集中在服务器和企业级市场。由于看到桌面硬盘市场蒸蒸日上，希捷于1996年2月收购了Conner公司，后者也是一家颇具实力的硬盘制造商，曾是Quantum在3.5英寸硬盘市场上的强劲对手。其实，这两家公司历史上还是颇有渊源的，Conner公司的创始人Finis Conner就曾是希捷公司的高级主管。

希捷的本意是强强联合，没想到Conner Peripherals实在太大，结果希捷竟然消化不良，管理和质量控制都跟不上，产品问题不断，以至于两年后其市场占有率反而下降了10%。1997年10月，希捷推出了业界第一款7200r/m的IDE硬盘——大灰熊（Medalist Pro ST39140A），但产品性能并不是很出色，且存在严重的发热和噪声问题，工作不稳定，只好灰头灰脸地收场。

其后，希捷被迫收缩战线，在1998年放弃了针对笔记本市场的2.5英寸硬盘业务，集中力量开拓服务器和桌面市场。好在希捷长期在服务器市场耕耘，根底深厚，它将久负盛名的Barracuda（酷鱼）SCSI硬盘的技术全面应用于桌面市场，在1999年第三季度推出了7200r/m的Barracuda ATA硬盘，其优异的性能表现一举扭转了桌面市场的不利局面。2000年上半年，



希捷 Cheetah X15

希捷推出的酷鱼2代把缓存从512kB提高到2MB，2001年初推出的酷鱼3代和同年6月上市的酷鱼4代则引入了ATA/100技术，性能优异，市场反响很好。对于希捷在桌面硬盘市场的成功，酷鱼系列可说立下了汗马功劳。

在积极开拓桌面市场的同时，希捷在服务器市场的王者地位再次得到加强。继1996年推出全球第一台10000r/m的SCSI硬盘——Cheetah（捷豹）系列以后，2000年2月希捷又推出业界第一台15000r/m的SCSI硬盘——Cheetah X15。



3.Fujitsu & Western Digital：壮士断腕，做法各异

从产品线来看，在所有硬盘制造商中，只有富士通（Fujistu）和IBM两家能提供从服务器、桌面到笔记本的全系列硬盘产品。但富士通在桌面硬盘市场苦战多年，却只获得了3%的市场份额。眼看着这个市场利润越来越薄，竞争却更加白热化，富士通不想耗下去了。2001年8月，富士通公司宣布退出桌面硬盘市场，全面转向利润更大的笔记本和服务器硬盘市场。

正如《围城》中说的那样，“城内的人想冲出去，城外的人却想冲进来”。和富士通的做法相反，西部数据（Western Digital）公司则选择放弃长期亏损的SCSI硬盘业务，专攻桌面市场。2001年8月和9月，西部数据接连卖掉旗下的Connex和SANavigator这两个子公司，同年12月又收购了富士通位于泰国的3.5英寸硬盘工厂，大力开拓桌面硬盘市场。西部数据进入硬盘市场相对较晚，其桌面硬盘产品以前鲜有突破性的举动，一直名气不大。1999年，在同IBM达成共享硬盘技术的协议以后，西部数据改变了形象，在硬盘参数上“锦上添花”成了它屡试不爽的做法。



带8M数据缓存的硬盘——WD1000JB和1200JB

1999年，西部数据推出Expert AC418000硬盘，采用2MB缓存，而当时7200r/m的硬盘产品基本上都只有512kB的缓存。2000年9月，它率先发布了第一款单碟容量达到20GB的7200r/m硬盘——Caviar（鱼子酱）WD400BB；2001年下半年，它又推出了120GB的7200r/m硬盘——WD1200BB，及全球首款配备8MB缓存的100GB桌面IDE硬盘——WD1000JB。西部数据硬盘的这些卖点实际效果不错，曾有一段时间，其在全球60GB以上的大容量硬盘市场份额达到了73%，难怪它宁可放弃服务器市场也要力拼桌面市场。

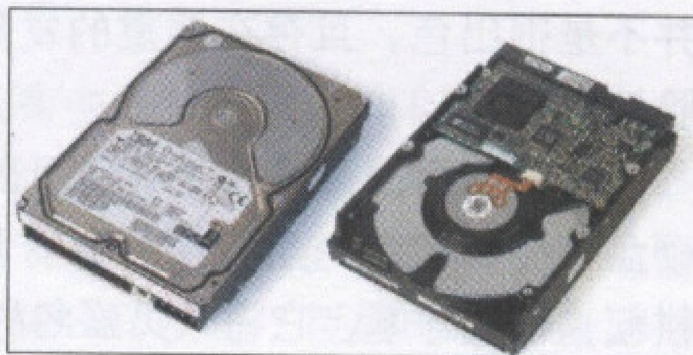


4.IBM：老大甩手不干了

IBM在硬盘行业的老大地位毋庸置疑，许多重要技术革新都是首先由它发起的，同时其产品线也是最广的：对应服务器、桌面、笔记本市场分别有Ultrastar、Deskstar和Travelstar系列；此外，IBM开发的MicroDrive（微型硬盘）还在移动存储市场大显身手。事实上，硬盘并不是“家大业大”的IBM的主业，IBM对它的态度多少有些“游戏人生”的味道，对利润率较低的桌面市场的关注就更少了。尽管如此，IBM的每一次出手都会给业界带来相当大的震动。1999年，IBM推出的Deskstar 22GXP（腾龙1代）首次结合了2MB缓存；2000年3月推出的“玻璃之星——Deskstar 75GXP（腾龙2代）不仅是第一款采用玻璃材料作为盘片的硬盘，且是首款采用ATA/100的产品。

一向以产品稳定、质量好而著称的IBM公司，怎么也没想到在推出玻璃硬盘获得一片掌声之后，其精心开发的“玻璃之星”却伤了自己。就在IBM刚刚庆祝完第一台IBM PC的20周岁生日之后，开始有许多用户反映他们使用的腾龙2代（Deskstar 75GXP）和腾龙3代（Deskstar 60GXP）玻璃硬盘出现故障，且故障特征基本相同，导致重要数据丢失。2001年，IBM 75GXP系列硬盘的返修率高居各类硬盘榜首，而美国著名网络主机寄存服务商Pair.com也因此要状告IBM公司。

硬盘部门是IBM公司在2001年亏损最为严重的部门，一年就损失了4.23亿美元，其中第四季度就亏损了2.32亿美元。主要业务已转为服务和软件的蓝色巨人当然无法容忍亏损如此严重的部门继续存在，半年后的2002年6月，IBM以20.5亿美元的价格将其硬盘部门出售给日本最大的电子产品制造商日立（HITACHI）。



引发诸多争议的IBM“玻璃之星”硬盘

富士通和西部数据好歹还是有选择地退出部分硬盘市场，而IBM可

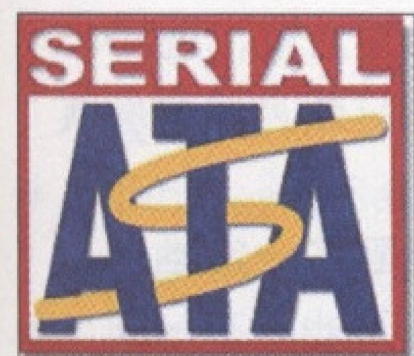
是要从此和所有硬盘业务说拜拜了。从第一块硬盘的发明、“温氏硬盘”的诞生，从MR磁头到GMR磁头，再到玻璃硬盘，IBM在硬盘的发展史中多次担当起领头羊的角色，如今却毅然作别——市场的无情和竞争的残酷真是令人感叹不已。

昆腾、IBM和富士通的退出，使得全球桌面硬盘市场格局由原来的群雄割据演变成为迈拓、希捷、西部数据和日立之间的“四国演义”。此外，原来一直主打OEM市场的三星最近大张旗鼓地杀入零售市场，三星会不会改变现有的格局呢？纵观硬盘发展的历史，收购和兼并是一曲从不间断的主旋律，不知有多少厂商曾经辉煌一时，多年后却风光不再，成为过眼烟云。未来的市场会不会进一步集中呢？让我们拭目以待吧。

硬盘业界收购史

制造商	时间（年）	被收购对象
Seagate	1989	Imprimis Technology（CDC）
	1996.2	Conner Peripherals
Maxtor	1991	Miniscribe
	2000.11	Quantum硬盘业务
Quantum	1994	DEC的存储部门
Western Digital	1988	Tandon
	2001.12	Fujistu的泰国硬盘工厂
日立	2002.6	IBM公司的硬盘制造部门
其他	1985年，Shguart Associated被施乐公司收购	

四、展望未来：硬盘的明天会更好



并行ATA硬盘发展到今天，可进一步挖掘的技术潜力已很有限了。随着接口速度不断提高，并行电缆之间的电磁干扰越来越严重，硬盘数据信号在高速传输中的信号串扰制约着接口速度的提升。从ATA-4到最新的ATA-6，都采用40针80芯的并行电缆，硬盘业内人士普遍认为其速度极限大约是200MB/s，考虑到带宽损耗的影响，实际能达到的接口速度大约只有140MB/s左右。为克服这个发展瓶颈，Serial ATA（串行ATA）应运而生，关于串行ATA接口的具体规格和特点，本刊2002年第7期的《串行ATA：掀起你的盖头来》一文（http://mag.popsoft.com.cn/media/mag/200204/200207/html/yingjian3.htm）已详细介绍过，这里不再赘述，只简单介绍一下它的发展历程：



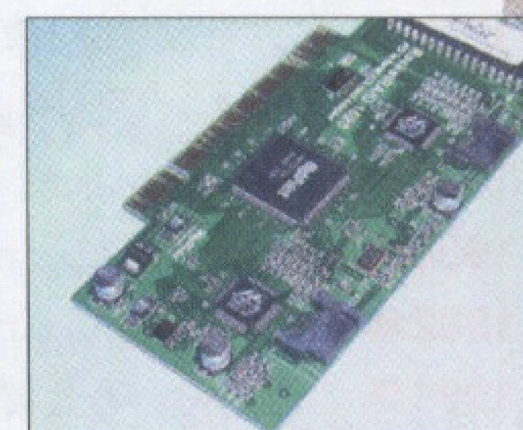
希捷的Serial ATA硬盘——酷鱼V

2000年2月，Intel首次提出串行ATA（Serial ATA）的技术构想，Serial ATA 1.0 Working Group（串行ATA工作组）成立；

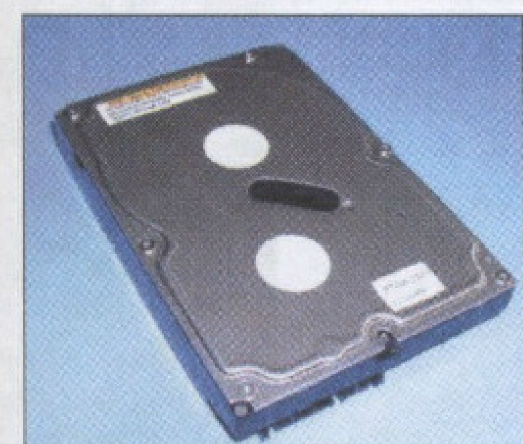
2000年12月18日，Serial ATA 1.0 Working Group公布了Serial ATA 1.0的草稿；

2001年8月，Serial ATA 1.0版本正式发布；

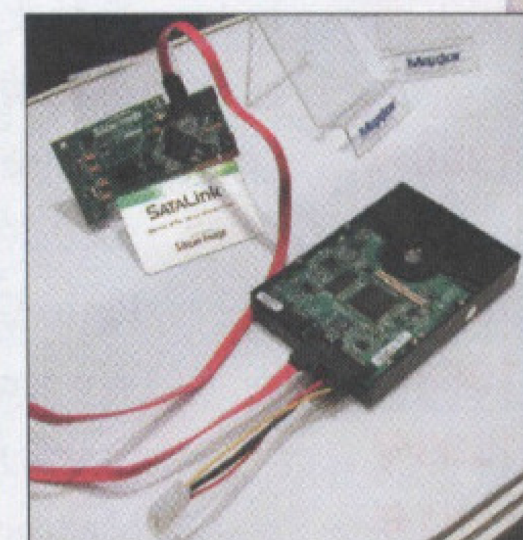
2002年2月，Serial ATA Ⅱ Working Group成立，Serial ATA Ⅱ版本会在2002下半年和2003年上半年分两个阶段完成。


Serial ATA控制卡

Serial ATA 1.0版本正式发布以后，其产品化进程大为加快。在硬盘制造商中，希捷的态度最为积极，在今年2月的IDF Spring 2002上就展出了业界首款Serial ATA硬盘——酷鱼V，包括ST380023AS和ST3120023AS两个型号，当时计划于2002年底正式上市。这两个型号的硬盘容量分别为80GB和120GB，都采用7200r/m的转速、8MB缓存及FDB技术。

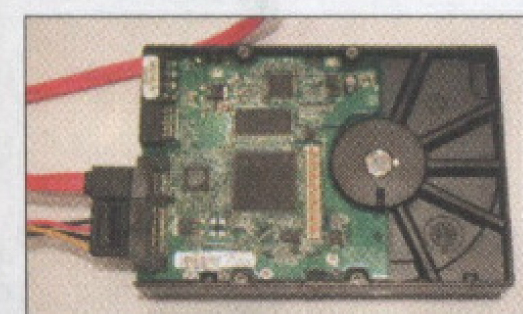

采用Serial ATA接口的WD1200JB，和前面提到的采用ATA/100的WD1200JB不同。

西部数据则推出了采用Serial ATA接口的硬盘WD1200JB；Maxtor也有相应的产品展示。



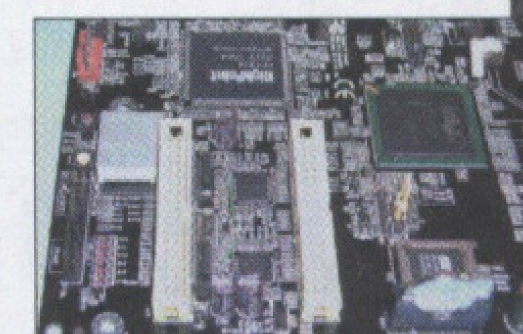
通过Serial ATA控制卡连接的Maxtor串行ATA硬盘

在芯片组支持方面，Intel计划于明年发布的ICH5南桥将正式支持Serial ATA，VIA的VT8236/8238南桥芯片也会增加对Serial ATA的支持。结合Intel的AHA架构与VIA的V-Link技术在数据通道上的优势，相信Serial ATA可有效提高磁盘性能。

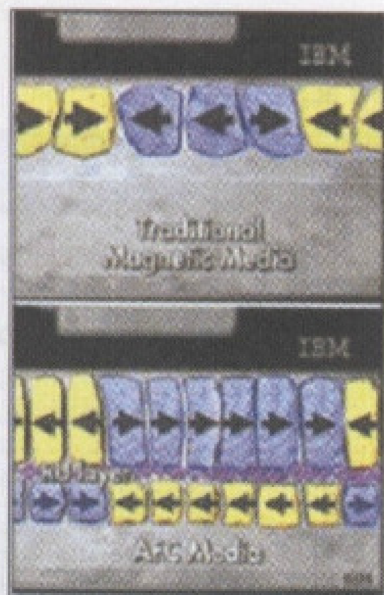

Maxtor的串行ATA硬盘

在这些芯片组发布前，可通过两种途径过渡到Serial ATA：

一是使用Serial ATA控制卡。通过这样简单的PCI卡提供需要的Serial ATA接口。


集成Serial ATA桥接芯片的主板——升技IT7-MAX2

二是在主板上集成Serial ATA桥接芯片，在主板上引出Serial ATA接口。升技的IT7-MAX2主板上就集成了2块Marvel公司的桥接芯片，能提供2个Serial ATA接口。


AFC介质示意图

与高速Serial ATA接口相呼应的是新的磁头技术和盘片介质的研制，它们将会大大提高硬盘的内部数据传输速度和总容量。TMR（Tunneling Magneto Resistive，隧道型磁阻）磁头技术采用TMR薄膜，由TDK公司试制成功，并制造出了相应的硬盘样品；TMR磁头的再生输出及面密度均与GMR磁头相同，但磁头结构与GMR磁头不一样，它有望成为高密度化的新一代硬盘磁头。

在盘片材料方面，IBM公司在腾龙4代硬盘中开始采用AFC（Anti-Ferromagnetically Coupled，抗铁磁性耦合）介质，以类似“三明治”的方式在两个磁性层之间夹了一层3个原子厚的贵重金属“钌”。

这个钌层能使邻近的磁性层按相反的方向排列，但所占区域却比传统喷磁少，从而提高了盘片数据存储密度。预计在2003年，盘片存储密度可达到100GB/平方英寸，这就意味着桌面电脑的硬盘容量可达400GB，笔记本电脑的硬盘可达200GB。

此外，SF（Synthetic Ferrimagnetic，人造亚铁磁）Media也是一项很有潜力的介质，它是长型记录介质的一种，当初公布该介质时，就号称已达到了300GB/平方英寸，最近它开始被用于产品之中。我们相信，随着这些新标准、新技术的应用和普及，在不久的将来，硬盘这一制约计算机性能提高的瓶颈将会得到大大改善。

计算机的存储系统发展到今天，以存储介质论，主要有以硬盘为代表的磁存储、以光盘为代表的光存储和以闪存为代表的半导体存储。硬盘从上世纪80年代中期开始即担当起存储系统的主力军，近20年来长盛不衰，这主要得益于其较高的性价比和生生不息的技术革新，适应了计算机系统日新月异的发展变化。

随着光盘可写性的不断增强和闪存容量、性价比的日益提高，硬盘的优势地位也受到了一定挑战。未来的计算机存储系统会不会出现根本性的改变，或各种存储介质优势互补、相得益彰呢？也许有一天，我们会把系统软件和应用软件放在硬盘里，数据备份放在光盘里，而文档等放在闪存里。你会这样做吗？

附：硬盘业界大事记

1956年9月13日 IBM推出世界上第一块硬盘——305 RAMAC，这是硬盘的开山鼻祖。

1973年 IBM推出现代硬盘之父——Winchester（温氏）硬盘；同年Alan F. Shugart 创立Shugart Associates公司。

1979年 Alan F.Shugart创立Shugart Technology公司（Seagate公司的前身）。

1980年6月 Shugart Technology推出世界上第一台5.25英寸硬盘ST-506，容量为5MB。

1982年 Shugart Technology推出了容量为10MB的ST-412硬盘。

1983年 硬盘首次在IBM PC/XT成为标准配置；Rodime公司 推出第一台3.5英寸硬盘，储存容量为10MB；Maxtor、CDC、XEBEC等公司联合开发出ESDI接口。

1985年 微软发布Windows 1.0，推荐配置首次包括硬盘；Shguart Associated被施乐公司收购；Shugart Technology更名为Seagate。

1986年 Compaq、Western Digital和CDC公司推出IDE硬盘接口；ANSI正式把SASI改名为SCSI，制定了SCSI-1规格；Finis Conner创立Conner Peripherals公司。

1987年 PrairieTek推出第一台2.5英寸硬盘，容量为10MB。

1988年 Western Digital收购Tandon公司，转型为新的硬盘制造商。

1989年 Seagate收购CDC公司的硬盘制造部门Imprimis Technology。

1991年 Maxtor收购硬盘制造商Miniscribe。

1994年 ANSI正式发布ATA-1规格和SCSI-2规格。

1996年 Seagate收购Conner Peripherals公司；ANSI正式制定ATA-2规格；Maxtor成为韩国现代集团的全资子公司，股票退市。

1997年10月 Seagate推出第一款7200r/m的ATA硬盘。

1998年 IBM公司开发出新一代磁头技术GMR。

2000年3月 IBM推出第一款玻璃硬盘；同年10月，Maxtor收购Quantum的硬盘业务部门。

2001年8月 Fujistu宣布退出桌面硬盘市场；同月Serial ATA 1.0版本正式发布。

2002年6月 IBM将其硬盘部门出售给日立公司。P

小的时候，陪伴我做作业的是收音机，上大学的时候，陪伴我渡过大学的是电脑和收音机……从小就想当主持人，慢慢地，生活圈里的朋友有了电台主持人，再后来真的成为电台DJ，感觉这个职业就不那么神秘了，每次坐在直播间拉起麦克风，放进CD，清清嗓子，推起音量的时候……感觉好极了。而现在伴随我最多的是电脑……但是我相信还是有很多人一样做着我儿时地做的梦——Be a DJ！那么我们就自己动手丰衣足食，一起来吧！做一个网络主持人，A Net DJ！ ——美丽人生

一步一步教你做网络DJ

■陕西 王伟

个人网站、个人FTP，你都有了。但是在各种新兴事物不断涌现的网络时代，你有没有想过拥有一个完全属于自己的个人电台或者网络电视，做一做网络中的节目主持人，充分显示一下自己的个人魅力呢？“一切皆有可能”，如今宽带网的不断兴起和视频产品价格的不断下降为我们实现梦想扫清了一切障碍，只要利用一些现成的软件架设一个广播或视频服务器即可让你美梦成真！下面就让我们一起来开始网络DJ之旅。

开设个人网络电台，做梦想中的网络DJ（“电台”篇）

软、硬件准备

软件：Winamp、Winamp中的Shoutcast插件、Shoutcast Server、一些能吸引人的音乐节目（或者是你动听悦耳的声音），够简单吧。而且这些软件的使用全都是免费。

硬件：麦克风、配置一般化的电脑。

麦克风不必多说，上个世纪就有价值10块大洋的成品，不过为了使你的嗓音富有磁性以吸引更多的网络听众，还是建议将其“升级”。

对于Winamp，相信很多音乐发烧友和普通的电脑使用者对它可谓是了如指掌，首先看看安装的是哪个版本，如果使用的是最新版3.0，为了让Shoutcast插件能够正常工作，还得将它返回到过去的2.X版。Winamp v2.81经典怀念豪华汉化版推荐的下载站点之一为：http://www.skycn.com/soft/1773.html（5.56MB）。

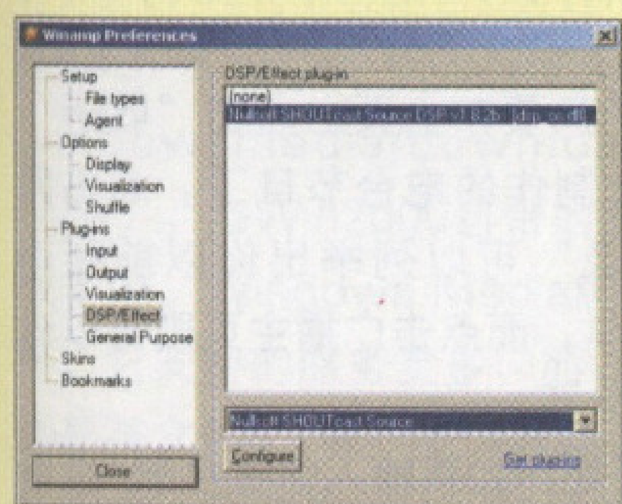


图1

Winamp中的Shoutcast插件是你做网络DJ必不可少的，它的官方下载地址为：http://www.shoutcast.com/downloads/shoutcast-dsp-1-8-2b-windows.exe（国外免费软件，224kB）。下载完成之后点击安装即可，需要注意的是插件必须安装在Winamp程序的目录下，正确安装完成之后可以在Winamp中看到插件的显示（如图1）。

Shoutcast Server也是Winamp公司Nullsoft的产品之一。Winamp是听网络串流音乐的客户端软件，而如果要让你的电脑成为可以播放串流音乐或者通过麦克风来广播你的语音，那就需要Shoutcast Server啦！它与Shoutcast插件的功能不同，Shoutcast插件是将Winamp中正在播放的音乐或者你的语音转化成数据流的形式，而Shoutcast Server是将这些数据流向网络发布，并且记录听众的行为，同时你还可以通过它来对电台进行管理。跟实际的电台相比，Shoutcast插件犹如电台中的节目制作，而Shoutcast Server相当于电台发射站，因此二者缺一不可。Shoutcast Server的安装目录不限定，在安装的时候选择“GUI”的安装模式即可。它的下载可以去http://www.skycn.com/soft/1280.html（国外免费软件，254kB），此外还可以在如下地点下载到它的汉化补丁http://www.skycn.com/soft/9029.html（201kB）。

至于需要准备的音乐节目，好坏之分当然只能由“市场”来决定，各位DJ当以吸引网络听众为己任，没有最好，只有更好……八仙过海，各显神通，归结一句：你的精彩你作主！

一步一步架设网络电台

有了前期的准备工作，我们就该为实现做网络DJ的梦想而努力了，一步一步跟我来。

第一步：启动Shoutcast Server

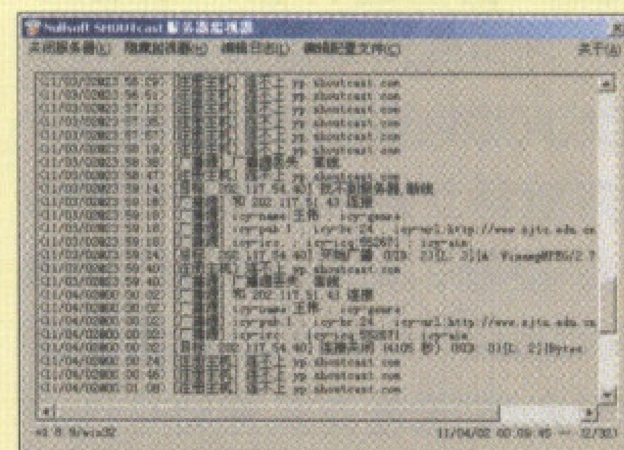


图2

运行Shoutcast Server软件。它的运行界面如图2所示。

第二步：详细设置Winamp中的Shoutcast插件

1.在Winamp的运行界面上点击右键，选中“选项”菜单，选择“参数选择”，在插件程序下的“音效处理/特效”处可以看到如上图1所示的Shoutcast的插件，双击即可将其设置窗口打开，如图3。

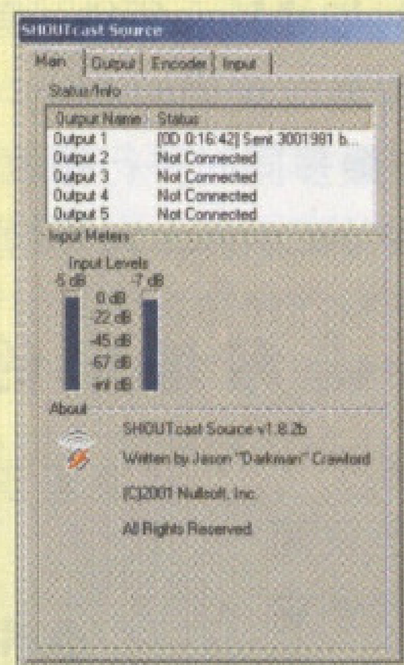
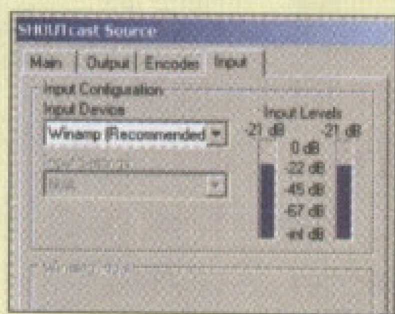
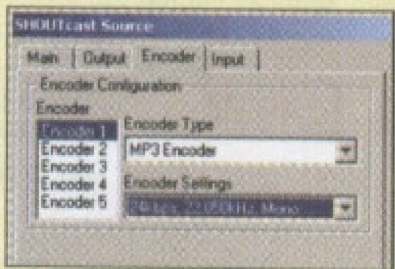


图3

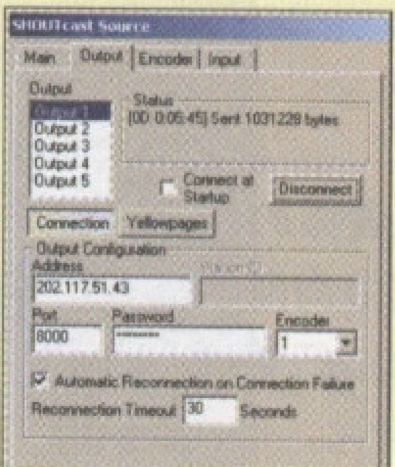
2.在图3中我们可以看到该插件的设置项包括4个标签，我们首先选择Input（如图4），在这里可以设置声音的输入，在它的下拉框中包括Winamp输入和标准输入两个选项，如果我们只向网络中发送固定的音乐节目我们可以选择Winamp输入，这时候Winamp当前播放的音乐流将向网络中发送。

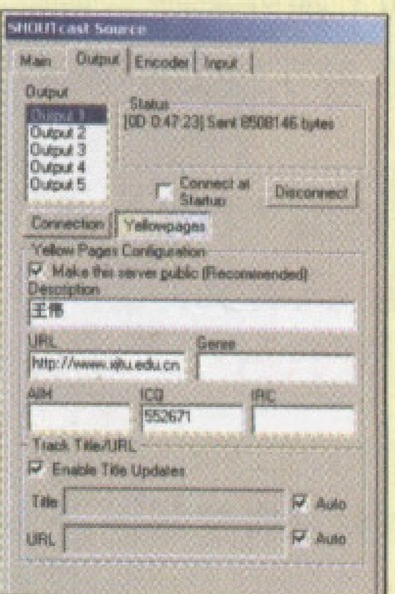

图4

3.选择Encoder标签（如图5），设置语音播放的效果，这里我们视当前的网络带宽和听众数量的具体情况具体设置，在网络带宽越大、机器性能越好、听众数量越少的情况下我们在Encoder settings选项中可将其传输速率设置得大一些，这样听众收听的效果也就越好，不过在一般情况下，我们设置成最小的24kbps也能取得较好的收听效果。

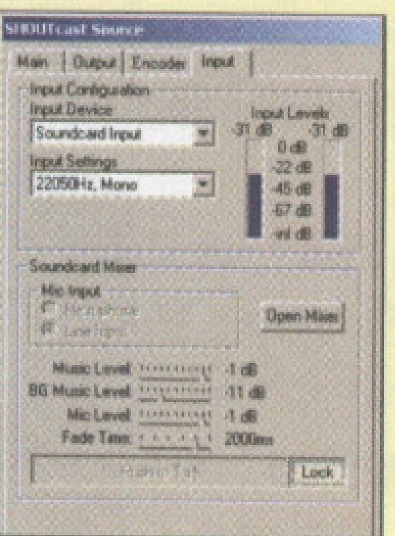

图5

4.设置Output选项。点击“Output”标签可以看到该界面包括两个按钮，分别为Conection和Yellowpages，在“Conection”按钮对应的选项中（如图6）我们可以进行节目输出的连接配置，包括主机IP地址、端口号和管理员密码等，这些配置对于网络电台的收听非常重要，必须认真加以对待。主机IP地址和端口号将作为网络电台收听和管理的主页地址，而管理员密码则是管理员行使电台管理的身份验证。在Yellowpages按钮对应的选项中（如图7），我们可以设置电台的标识，包括电台描述、电台主页、ICQ/QQ号码等信息，为了让你的Fans对你有一个更详细的了解，这里的设置就大有用武之地了。最后，点击“Connect”按钮即可与Shoutcast Server进行连接了，为了一开机就可开启电台，我们可以勾选“Connect and startup”选项，如果连接成功，我们就可以看到电台在不断发送网络数据的状态。至此，网络电台就已经可以正常工作了，只要我们开始在Winamp中播放节目，网络中的听众即可进行同步收听了。


图6


图7

5.进行到上一步，我们还只是算架设了一个音乐电台，如果想进一步当DJ，还需要进行语音输入，在图4中如果我们选择输入设备为“Soundcard Input”,即可实时传送语音了（如图8），首先确认麦克风与电脑已经正确连接，然后在Input Setting中选择立体声22 050Hz（具体情况具体设置）。接着，按下“Push to talk”按钮，再按下“Lock”以锁定当前话音输入模式。至此，你就可以对着麦克风开始对网络广播啦。当你不想讲的时候，再按一下“Lock”即可解锁，随时切换随心所欲，就看你做DJ的需要了。


图8

此外，电台还可允许最多同时并行播放5套节目，这时就得在步骤4中的Connection处修改端口号，例如将其设置成8001。其他的选项同样只需要在步骤4中进行相关的设置即可。

第三步：电台的收听和管理

电台架设完成之后，世界各地的网友即可打开电台主页来了解电台信息并进行实时收听了，是不是很有成就感？而你作为网络DJ也可以通过该主页来了解和控制听众的行为并对电台进行管理。电台主页地址是按照上面4步骤中设置的主机IP和端口号（默认的是8000）来指定的，例如我设置的电台地址为http://202.117.51.43:8000，在浏览器中打开该电台首页，如图9，可以看到当前播放的信息，包括广播状态、播放状态、最大在线用户、听众平均收听时间等这些与听众息息相关的数据，也可看到在步骤4中设置的电台信息。

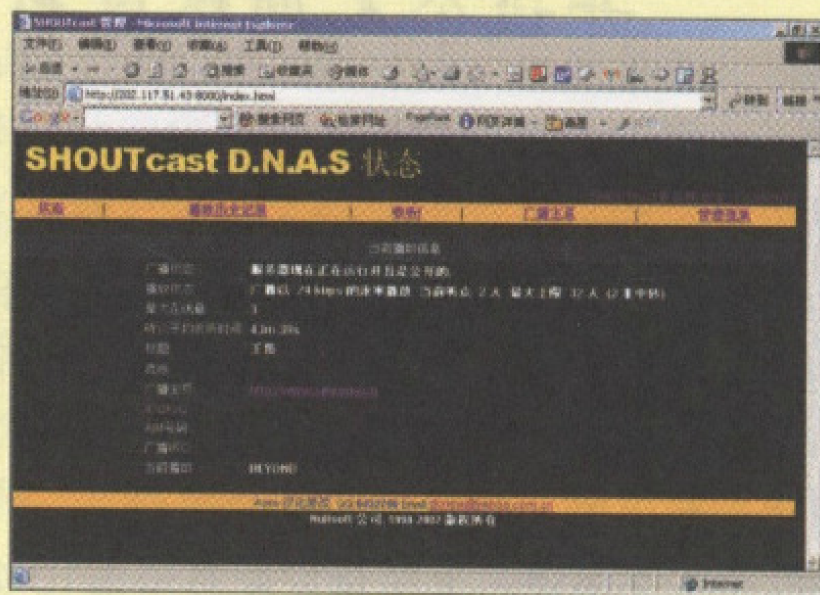
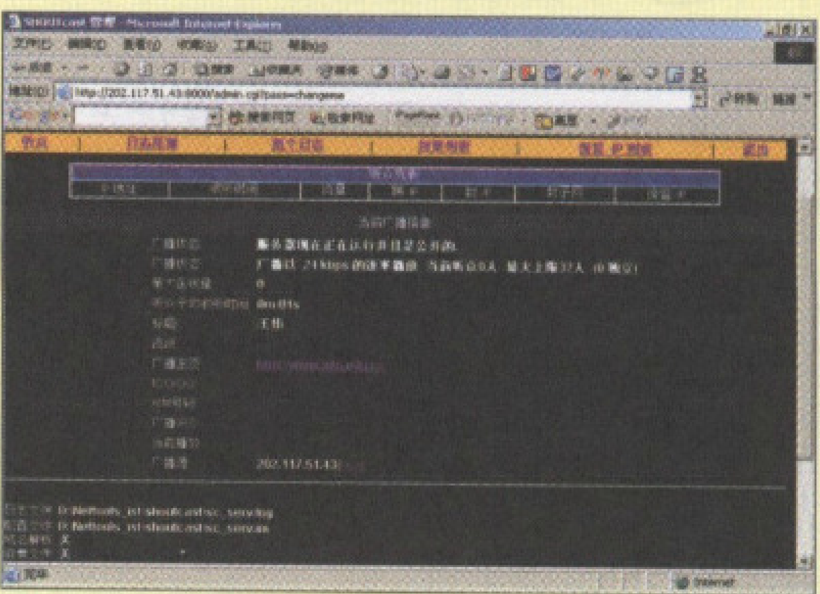


图9


图10

此时网络中的用户只要在主页上点击“收听”即可开始收听由你设计制作的电台节目了。点击网页中的“播放历史记录”可以列举出你以前利用Winamp播放的文件清单，而点击广播主页则可以进入你在步骤4中设置的主页。

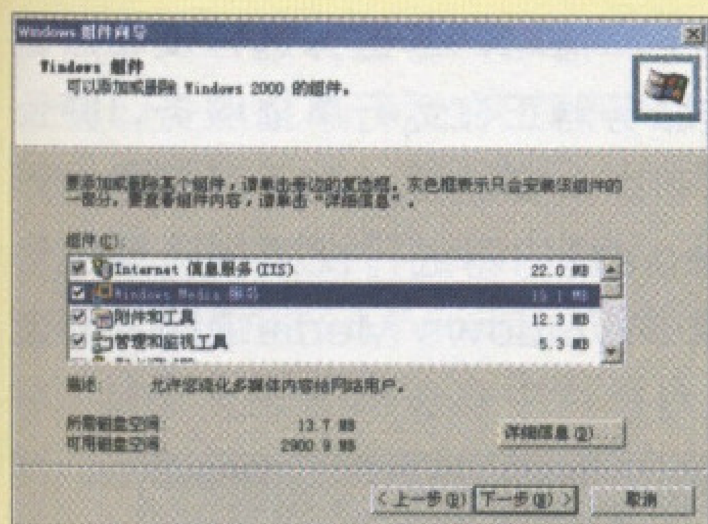
在网页的管理登录处，如果输入你在步骤4中设置的管理员密码即可正常登录进行电台的管理（图10），在这里你除了可以查看在线的听众列表之外，还可以对它们进行管理，例如踢IP、封IP、封子网等操作。

开设网络视频直播，与网络中的观众面对面（“电视台”篇）

经过上面的一番简单操作，你已经拥有了一个完全属于自己的私人电台，不过这种DJ是只闻其声，不见其人。而此时你是不是还有一种想完全展示自己的冲动，想与网络中的观众面对面呢？其实实现起来也不复杂，首先来看看我们需要准备些什么。

软、硬件准备

软件：Windows Media编码器、Windows Media服务、最好是Win2000系统，若干吸引观众的影音节目和富有特色的主持。


图11

硬件：视频捕捉工具（可以是视频头、数码摄像机、录像机、电视卡和有线电视插口等）、麦克风，此外，对电脑的硬件配置要求相对较高。

硬件方面一般都不是问题，不过在视频直播开始之前，所有的设备都得正确安装好，想想看，如此“普及型”的硬件要求就能让你走进荧屏，该是多么惬意的一件事情啊！

视频直播的实现对相关的软件要求也很低，如果操作系统安装是Win2000的Server版，Windows Media编码器和Windows Media服务在默认的情况下就已经安装好了。不过，有可能当初在系统安装的时候采用自定义方式取消了Windows Media组件的安装。因此，这个时候你还需要通过添加组件的安装方式对它们进行添加。在控制面板中选择“添加/删除程序”，再单击“添加/删除Windows组件”，在显示的“Windows组件向导”的列表中选择“Windows Media服务”，点击安装即可（如图11所示）。

上面的方法只是利用Win2000本身提供的服务，而且还需是Win2000的Server版，可选的第二种办法是去微软主页上下载最新的Windows Media编码器和Windows Media服务端，它们的下载地址分别为：http://download.microsoft.com/download/winmediatech40/wmenc71/7.1/W98NT42KMe/en-us/wmencoder71.exe(4.42MB) 和http://www.microsoft.com/windows/windowsmedia/download/default.asp（11.2Mb）。与Win2000自带的软件有所不同，下载的版本中，Windows Media编码器是最新的7.1中文版，它支持的服务更多，而Windows Media服务端却是英文的4.1版，不过总体上来说它们在使用上差别不大，本文将以Win2000自带的服务为例来具体讲述创建视频点播的步骤。

一步一步架设网络视频直播

准备工作结束了，稍做修整，接下来集中注意力，一起来进入精彩的视频直播空间。

第一步：利用Windows Media编码器制作视频音频流。

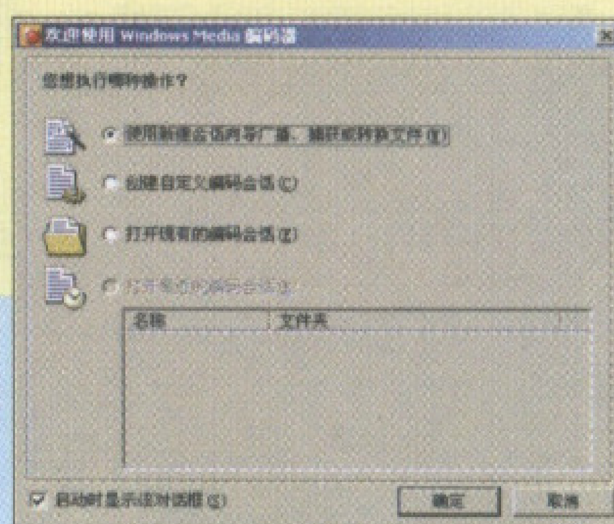
1.打开Windows Media编码器，在弹出的对话框中选择“使用新建会话向导广播、捕获或转换文件”项（如图12），接下来选择“在附属设备或计算机屏幕广播实况事件”（如图13），按照提示继续点击下一步，即可出现如图14的编码器界面，在Windows Media编码器最新的7.1版中，我们还可以看到视频输入和输出的图像以及它们的统计信息。

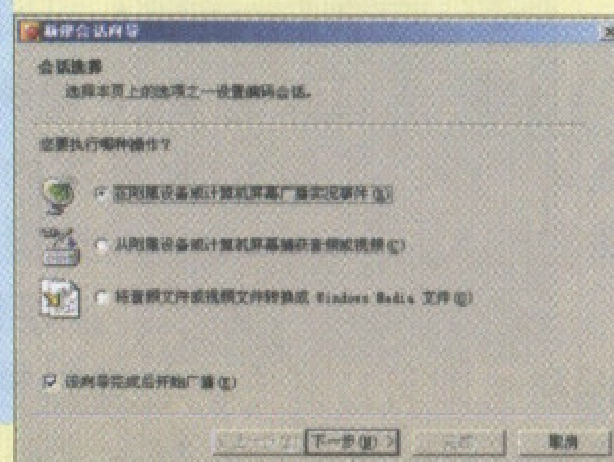
小提示：如果这里不提供视频输入，只有麦克风提供语音输入，即是开通网络电台形式了。Windows Media编码器还可以将很多视频格式进行转换，例如将AVI格式进行转换，得到ASF格式的视频流，同样可以作为视频点播的节目。此外，Windows Media编码器还可以将电脑的整个或者某个程序窗口的屏幕作为输入，因此可以利用它进行网络的现场教学。

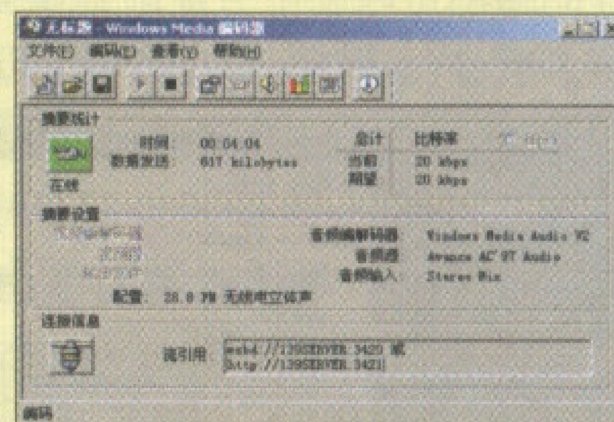
2.让我们来看一下Windows Media编码器需要进行哪些设置。选择编码器中的“编码”菜单，进入“属性”选项，我们就可以修改模板、输入和输出的一些参数配置了。在模板中，我们可以设置音频和视频的传播速率，一般来说，机器性能越好、网络带宽越大、对图像和音质的要求越高，这里就可以选择越大的传播速率，总体上考虑，在有图像的情况下建议最低速率应该选择“56kB拨号调制解调器视频”（如图15）。在输入选项中，如果我们一直采用直播的形式，则选择“实况源”，Windows Media编码器默认状态下能够正确识别出麦克风和视频输入设备（如图16）。当然如果你做网络主持实在很辛苦，不妨放一些MTV之类的小电影来调动网络观众的热情，那么这里也可以选择“AVI/WAV/MP3文件”，在对话框中输入或者选择你要选定的文件即可。在输出选项中，选中“通过网络至Windows Media服务器”复选框，直接使用计算机默认的选项即可（如图17所示）。

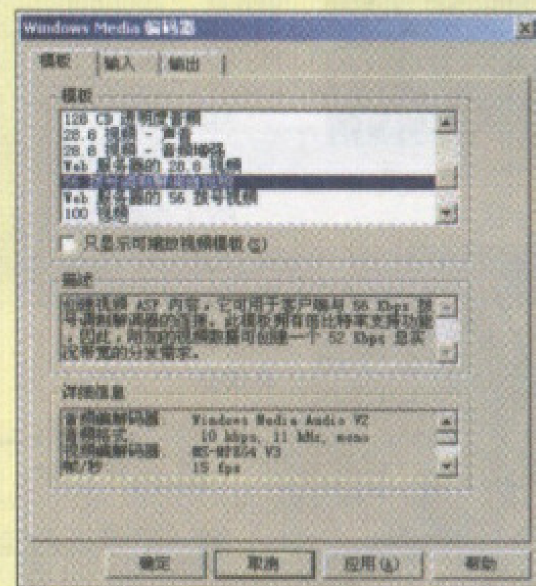
Windows Media编码器和Windows Media服务功能就像日常的电视台搞直播一样，前者相当于是摄像机，负责采集现场的图像和语音等信号，而后者相当于电视台的信号发射设备，因此有了编码器，还得需要服务器来将现场的实况向网络进行直播。

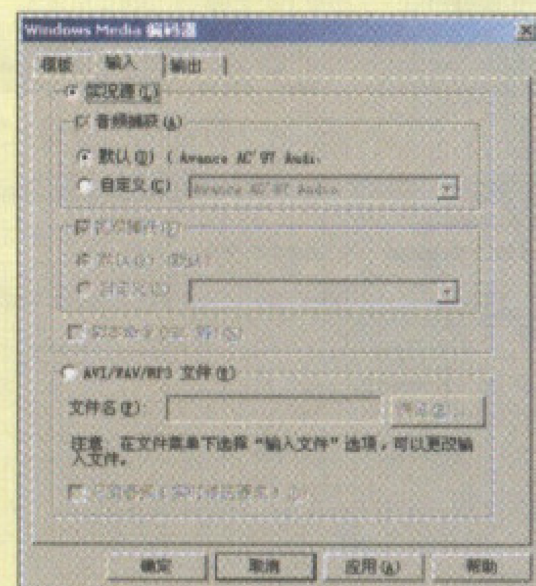
小提示：Windows Media编码器的功能非常强大，在捕捉到视频和音频信号之后，它本身也能提供HTTP形式的节目链接，用户可以直接通过该

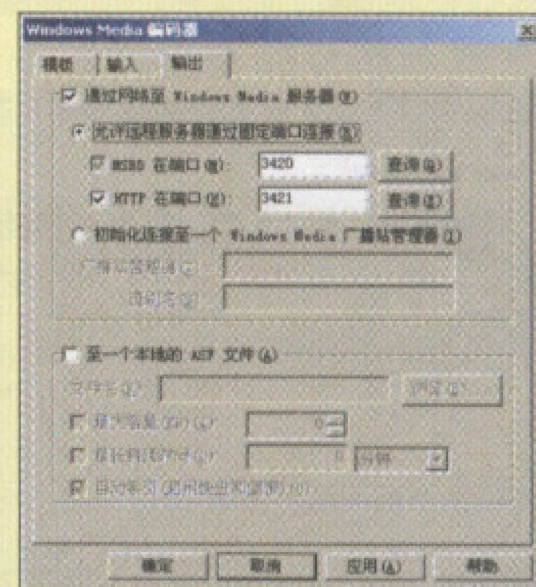

图12

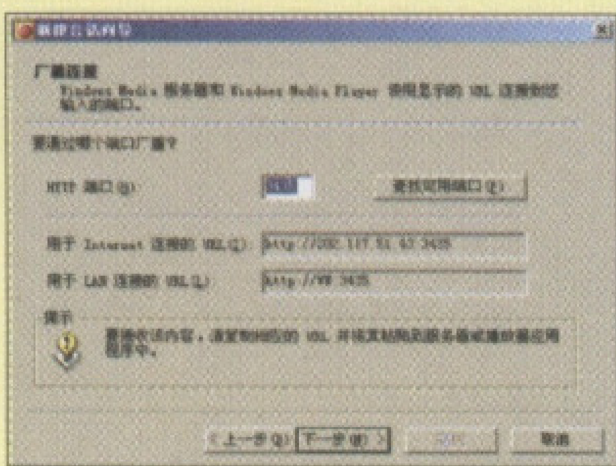

图13


图14


图15


图16


图17

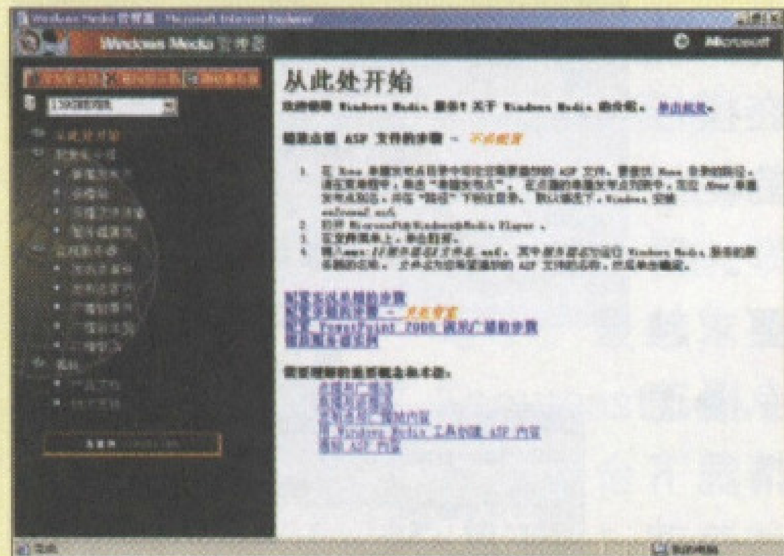

图18

链接来收看实况直播或定制的影音节目，如图18所示。通过新建的会话向导，一步一步按照提示进行设置，就可以将视频输入以简单的IP地址加端口号的链接形式向网络中的用户提供视频直播服务，它们的具体设置非常简单，有兴趣的读者可以自己去试验。

第二步：设置Windows Media服务器

Windows Media服务器功能非常强大，它支持单播发布点和多播站，在这里我们从最基本的服务入手，使用快速启动创建广播单播发布点的形式来进行网络视频直播。

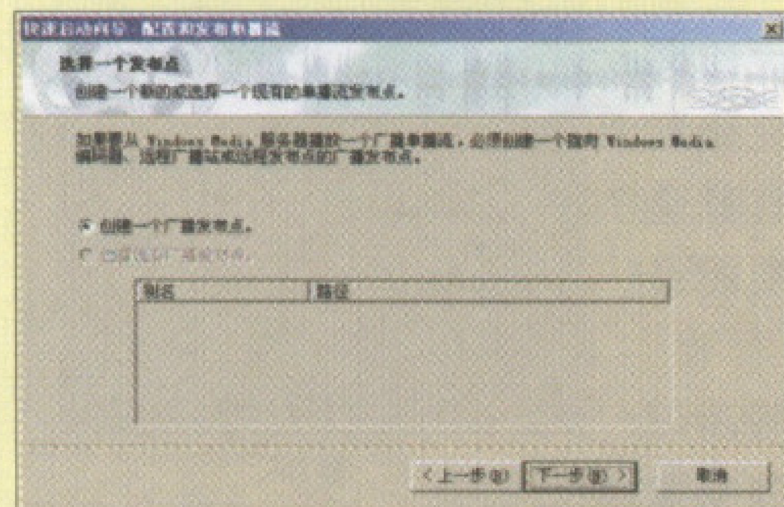
1.打开“控制面板”，找到“管理工具”，点击Windows Media服务即可打开它的管理器窗口。可以看到，该管理器的界面以IE页面的形式显示，这种方式最大的好处就是即时性非常好，任何疑难问题都可以非常方便地链接到帮助文件，该管理器的界面如图19所示。默认情况下，Windows Media服务器会自动识别出当前的机器名，因此启动的时候就已经自动添加了一个服务器名称，例如在本例中机器自动识别并添加了一个139 Server的服务器，如果需要继续添加服务器，点击管理器上方的“Add Server”按钮，输入要配置的机器名或者IP即可。

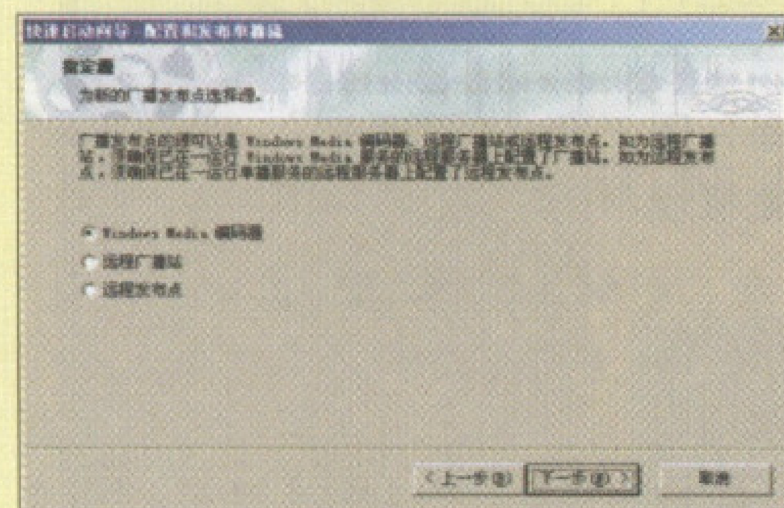

图19

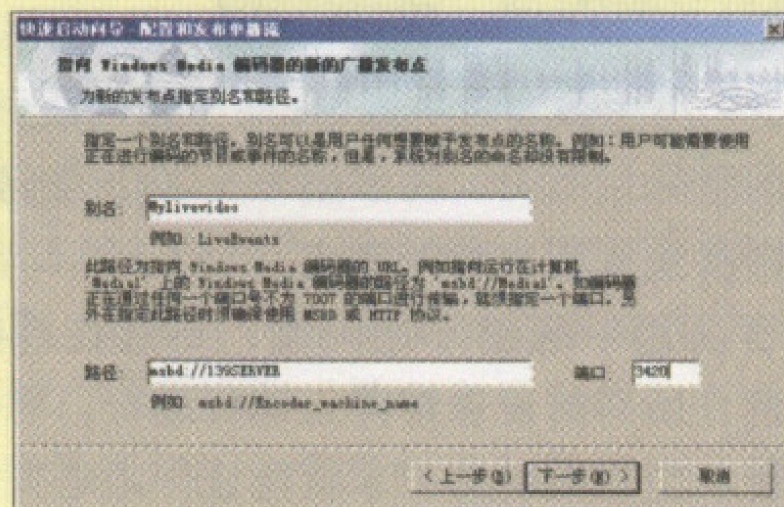
2.在Windows Media管理器左侧的菜单框中单击“单播的发布点”即可在管理器的右侧出现“单播广播发布点”的页面。此时选中“使用向导创建新的广播单播发布点”的复选框即可快速发布视频直播的服务器站点了。接着单击“广播”按钮，然后在下拉列表中单击“新建”，出现“快速启动向导－配置和发布单播广播流”页面（如图20所示）。


图20

3.单击“下一步”，显示“选择一个发布点”页，选中“创建一个广播发布点”复选框（如图21）。继续点击“下一步”，将显示“指定源”页(如图22)，为新的广播内容选择源。广播发布点的源可以是Windows Media编码器、远程广播站或远程发布点。若选择远程广播站，应确保该远程服务器正在运行Windows Media服务，并且已经配置了广播站；若选择远程发布点，则必须确保该远程服务器正在运行单播服务，并且已经配置了远程发布点。在这里，由于我们已经开启了Windows Media编码器进行视频和音频信号的采集，直接选择“Windows Media编码器”选项即可。

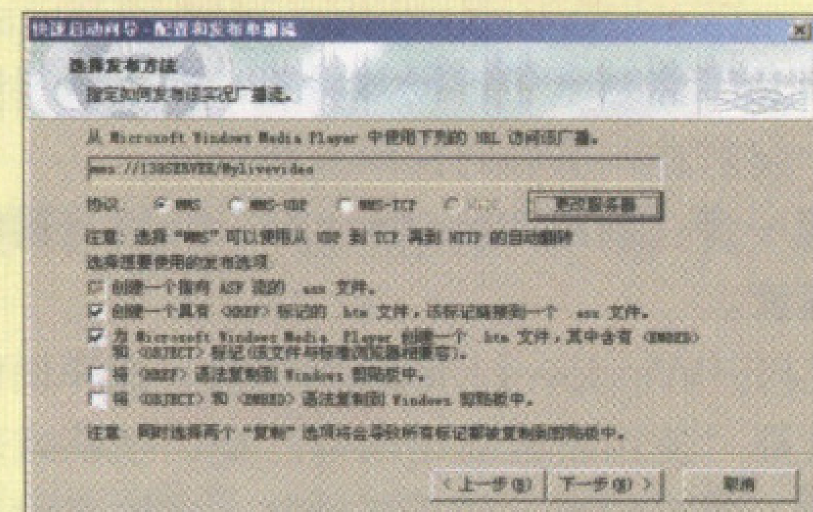

图21


图22


图23

4.利用向导，单击“下一步”，显示“指向Windows Media编码器的新的广播发布点”页（如图23），在“别名”框中为新的广播单播发布点键入别名，例如键入“My live vedio”。在“路径”框中，键入广播单播发布点的文件路径，例如如果在计算机上运行了Windows Media编码器，那么应当键入“msbd:// media”或“http://media”。如果使用Windows Media编码器作为输入源，需检查“端口”框中的TCP端口值是否与Windows Media编码器所使用的TCP端口一致。也就是说，这里的TCP端口值必须与Windows Media编码器“流引用”栏中指定的TCP端口值保持一致，在本例中，切换到Windows Media编码器的主界面(上图14)，按照上面的“流引用”栏中指定的地址和端口号分别填写“msbd://139SERVER”和“3420”即可。

5.单击“下一步”，显示“选择发布方法”页(如图24所示)，指定如何发布该视频直播流。先选择欲使用的发布协议，通常情况下应当选择“MMS”，然后可以选择Windows Media Player用于访问广播单播的发布选项。建议将“创建一个具有<HREF>标记的.htm文件”和“为Microsoft Windows Media Player创建一个.htm文件”也一并选上。虽然网络中的用户可以在Windows Media Player中输入由你提供的指向视频直播的.asf文件路径或者URL，但你不可能一一给他们提供这些路径。这时就需要有一个.asx文件，它可以指向视频直


图24

播的ASF文件。因此这里同时选上制作具有<HREF>标记的.htm文件和为Windows Media Player创建的.htm文件之后，如果通过网页等形式在网络上发布这两个.htm文件，用户就可以通过点击前者的链接打开Windows Media Player来播放节目，或者直接在浏览器中利用嵌入式的Windows Media Player来进行播放了。

小提示：在这里你也可以点击“更改服务器”按钮，将原先设定的机器名改成本机的IP地址，例如将139SERVER改成202.117.51.43。尽管在局域网中可以访问到以机器名设定的地址并且能有效观看视频直播，但对因特网上的用户来说，必须使用独立的IP才能正常访问。同时，在这一步中你还可以将刚刚生成的.htm文件复制到Windows剪贴板上。

6.这一步显示“准备发布页”，主要提示你在上一步中已经选择的选项列表，如欲进行编辑或修改，可以单击“返回”按钮一次或多次返回到适当的页面来修改广播单播发布点的设置信息。

7.最后，单击“完成”，依次显示“保存.asx文件”、“保存.htm w/<AREF>文件”、“保存.htm w/<OBJECT>文件”对话框，用于指定保存.asx文件的文件夹。单击“保存”，显示“完成发布”页（如图25），在这里你就可以测试来自广播单播发布点的视频流了，通过单击“测试URL”、“测试.asx”、“测试.htm w/<HREF>”或“测试.htm w/<OBJECT>”开始对路径和播放效果进行测试。到这一步，无须重新启动计算机，利用Windows Media的服务进行视频直播的系统即创建完毕，点击“重新启动”按钮还可以回到选择发布点的编辑状态。

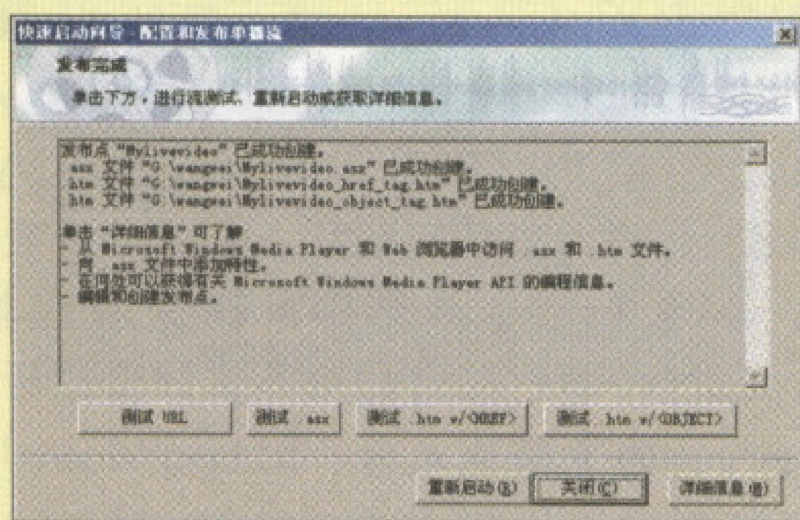


图25

8.如果以后我们想删除已经创建的广播单播发布点，也可以在Windows Media管理器左侧的菜单框中单击“单播发布点”，在右侧栏“单播发布点”页的“单播发布点”列表中选中欲删除的点播单播发布点，选择“删除”即可。

第三步：视频直播的播放效果测试和管理

有3种方法可以在网络中收看利用Windows Media服务创建的视频直播系统，一是打开Windows Media Player，点击菜单中的“文件→打开”，直接输入系统最后提供的URL，例如在本例中输入生成的MMS路径：mms://139SERVER/Mylivevideo即可在局域网中收看了（如图26），网络中的用户还需要按照上面的小提示将机器名修改成主机IP。第二种方法是直接打开已经创建好的一个具有<HREF>标记的.htm文件，就会自动弹出Windows Media Player来进行播放，如果打开为Microsoft Windows Media Player创建的.htm文件，即可直接利用嵌入式的Windows Media Player播放了（如图27）。

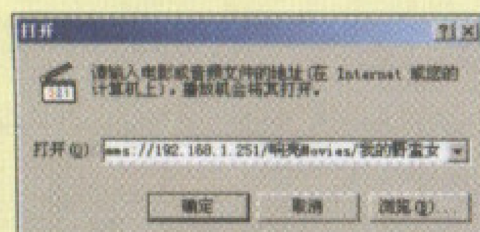


图26

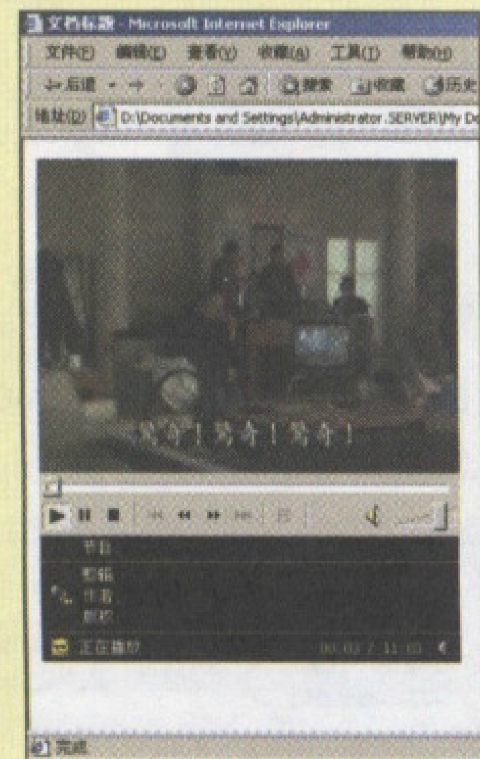


图27

此外，我们也可以通过配置Windows Media服务来管理我们的视频直播系统。回到Windows Media服务器管理的主页面，点击右边的“监视服务器”链接，可以看到监视服务器的几个具体栏目（如图28所示），它们主要用来发布点事件，主要包含用于监视和记录视频直播的工具，在这个页面中你可以按类型过滤事件，例如对连接到你电脑上收看视频直播的用户发布通告、警告、控制等；发布点客户，主要提供用户和服务器连接的信息，广播站事件将以文本消息方式显示按类型归类的事件信息；广播站连接用来查看和终止与Windows Media编码器进行的连接，而广播站流主要显示服务器中当前创建的所有流列表。这些管理对于一个大型视频直播系统来说是很必要的，它们的具体设置都比较简单，读者可以在实践中摸索。

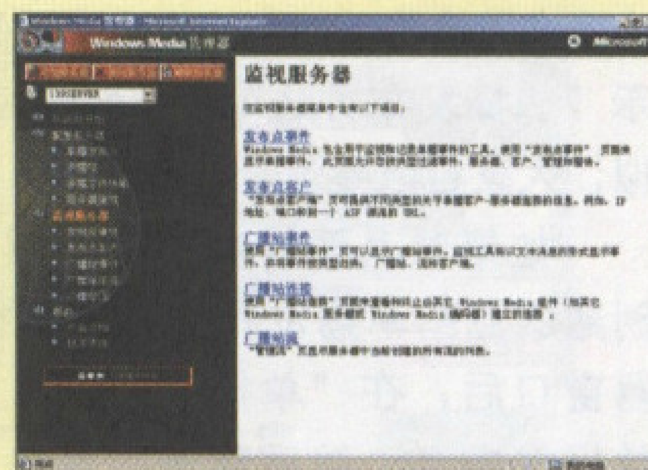


图28

如果有一天你对做网络中的主持人一时失去了兴趣，那么也可以利用Windows Media服务将视频直播改装成视频点播系统，这样我们就可以利用自己的个人电脑精心打造一台流媒体服务器，除了与朋友们共享精彩的电影节目之外，还可以向网络中转播电视节目。将视频直播改制成视频点播系统很容易，它的设置与上述步骤不同之处主要在于如下几点。

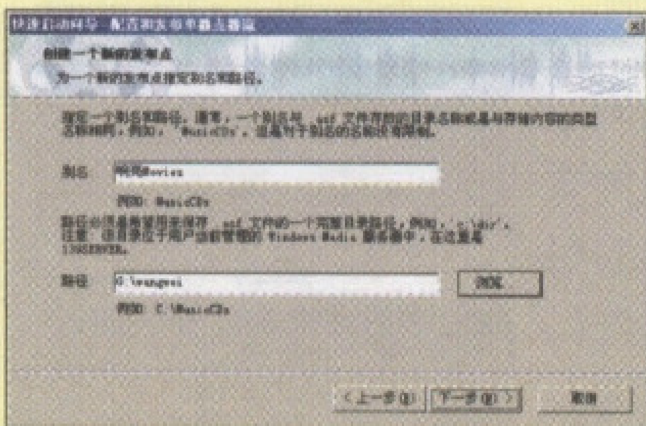
1.如果要进行电视直播，只需要将视频直播的视频头和麦克风取下，换上有线电视的插口即可，其他的步骤不变。

2.视频点播系统可以不需要Windows Media编码器，只要在电脑中有微软支持的ASF、AVI、WAV等文件即可，它的设置要点如下：

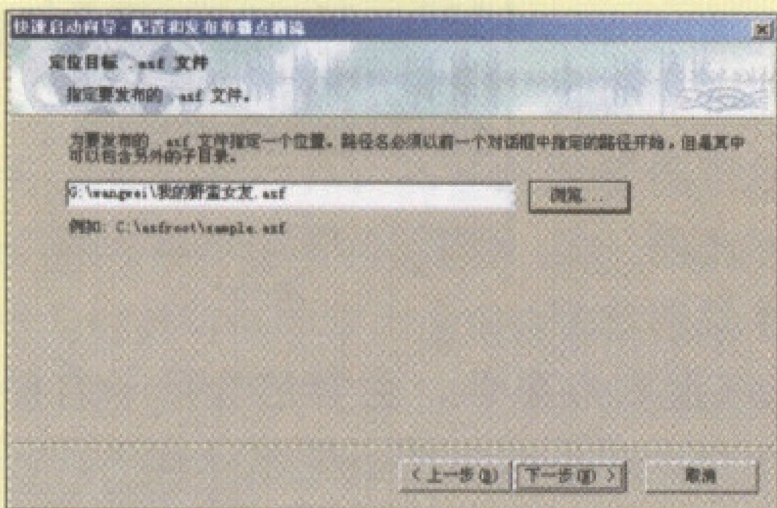
A.在Windows Media管理器左侧的菜单框中单击“单播发布点”，此时在右边的页面中选中“使用向导创建新的点播单播发布点”复选框，与视频直播的设置类似，出现“配置和发布点播单播流快速启动向导”后，选中“创建一个发布点”复选框。

跟视频直播选择广播单播的启动向导不同，视频点播系统我们选择的是点播单播流的启动向导，这里不需要视频和音频流的采集步骤。

B.利用向导，在“创建一个新的发布点”页中的“别名”框中为新的点播单播发布点键入别名，例如键入“响亮Movies”；在“路径”框中键入点播单播发布点的文件路径，例如“G:\wangwei”

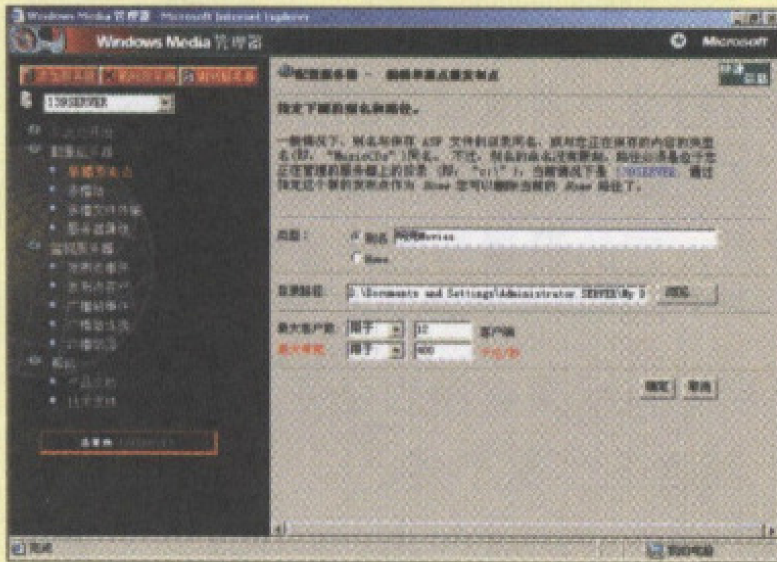

图29

（如图29所示）。一般情况下，别名与保存ASF文件的目录最好同名，或与指向的文件同名，这样便于记忆和管理。不过，在实际应用中，对别名的命名没有特别的限制。如果物理路径位于其他计算机上，这时候必须像网络邻居上指定的网络资源一样，使用双斜线“//”或双反斜线“\\”以指定计算机名称，单斜线以指定计算机内的路径或目录层，格式如下：\\computer\directory，例如指定局域网内机器名为wangwei中的Moives目录，可以使用“\\wangwei\moives”来指定。


图30

C.在显示“定位目标.asf文件”页中，同样需要键入或者选择欲发布的.asf文件所在的路径和文件名（如图30所示），需要注意的是，这里需要发布的文件必须保存在上一步所指定的文件夹（如G：\wangwei\我的野蛮女友.asf）或子文件夹中（如c:\wangwei\Movies\我的野蛮女友.asf）。最后，显示“选择发布方法”页，接下来与前面开设视频直播的设置步骤类似，大家可以参考。

如果对上面的步骤有遗漏或者需要修改，我们也可以对刚才创建的点播单播发布点重新进行编辑，打开Windows Media管理器窗口后，在“单播发布点”页中单击列表中欲修改属性的点播单播发布点，然后单击“点播”按钮，并在下拉列表中选择“属性”，即可显示“编辑点播单播发布点”页，在这里我们可以重新选择输入“别名”或者重新指定点播发布点在电脑中的位置。此外，在这里我们还可以设置限制访问发布点的客户端数量，在“最大客户端数量”下拉列表中选择“限制为”，并在“客户端”框中键入所允许的最大连接数量。例如如果限制来自该发布点单播所消耗的带宽总量，即可在“限制为”下拉列表中选择“最大带宽”，并在“千位/秒”框中键入所允许的最大带宽，它的单位为kbit/s（如图31所示）。


图31

在Windows Media服务的管理界面上可以看出，我们还可以建立多播站，它的设置除了增加设置多播地址之外，跟上面的单播设置步骤很类似，这里不再详细讲解。

小提示： 多播与单播的区别。单播就是通常说的点播VOD，这时候服务器要与每个收看节目的用户建立连接，因此如果同时参与点播的用户过多，对服务器和网络带宽来说都是一个极大的考验，而多播流只将单个流的内容放在网络上，以供所有Microsoft Windows Media Player接收，从而节省了带宽和服务器资源的开销。Windows Media多播站与电视台类似，正如电视节目通过电视台播出一样，Windows Media服务器通过Windows Media多播站发送ASF流。


图32

一些常见问题：

1.既然Windows Media编码器也能够提供实时的视频直播服务，为什么还要Windows Media服务呢？

虽然Windows Media编码器能够提供这种视频直播服务，但是它对系统的消耗非常大，而且没有文件读写缓冲功能，因此用户在收看节目的时候出现播放不连续的概率很大。如果采用Windows Media服务进行多播时，必须首先在编码器中生成一个流格式文件，这样就可以大大减小系统的资源损耗和弥补网络带宽的不足，而利用Windows Media编码器进行视频直播的时候，由于它不能处理流文件，因此做不到这一点。

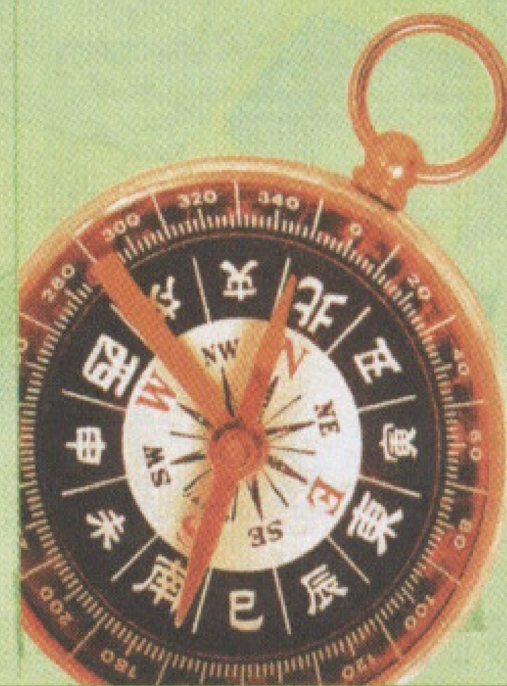
2.除了Windows Media服务，还有其他软件提供视频直播系统吗？

还有很多类似的软件，在实际应用中还有RealProducer和RealServer用得最为广泛。RealProducer和RealServer对应的功能相当于Windows Media编码器和Windows Media服务，其中RealProducer可以去http://lnhttp.skycn.net/down/realSystem_producer_plus_8.51_setup.exe（国外软件，6.4MB）下载，此外也可以在http://lnhttp.skycn.net/down/hb_realproducerplus850391_851_2_yy.zip（286kB）处得到它的汉化版本，它是一款共享软件，相对来说它占用的系统资源比较多，RealProducerPlus_8.51的主界面如图32所示。RealServer的下载地点为：http://download.pchome.net/php/download2.php?sid=1467&url=/internet/server/others/g2_7_oupdate2-intel-nt.exe&svr=4（10.1MB）。只要对Windows Media编码器和Windows Media服务有了一些了解，就能够一劳永逸地对其他一些视频直播服务软件进行相关设置了。

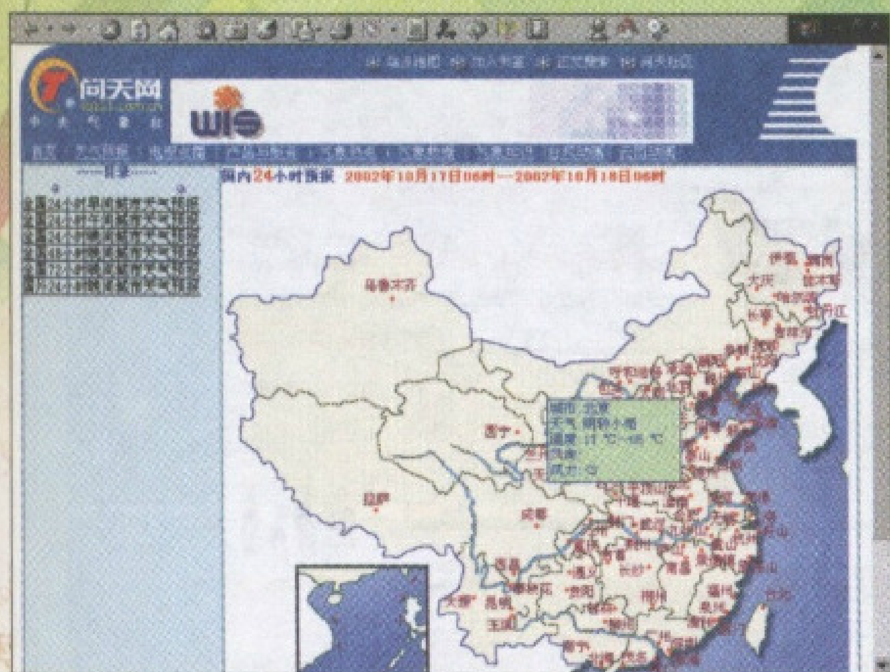
讲了这么多，想必你早已开始动心准备做一做网络DJ了，可不要只顾自己陶醉，别忘了把收看、收听地址贴在晶合后院，也来让我们瞻仰瞻仰哦。

生活咨询网站大放送

■山东 阿强



随着网络的普及，人们对上网的观点也在不断地发生着改变，以前上网只是为了追赶流行时尚，觉得好玩，现在越来越多的家庭上网用户已经开始为了追求实用而上网，比如上网查询各种日常信息。网上查询信息具有形象可观性，同时也非常快捷方便。下面是一些非常实用的生活咨询网站，希望它们能给你的日常生活带来便利。



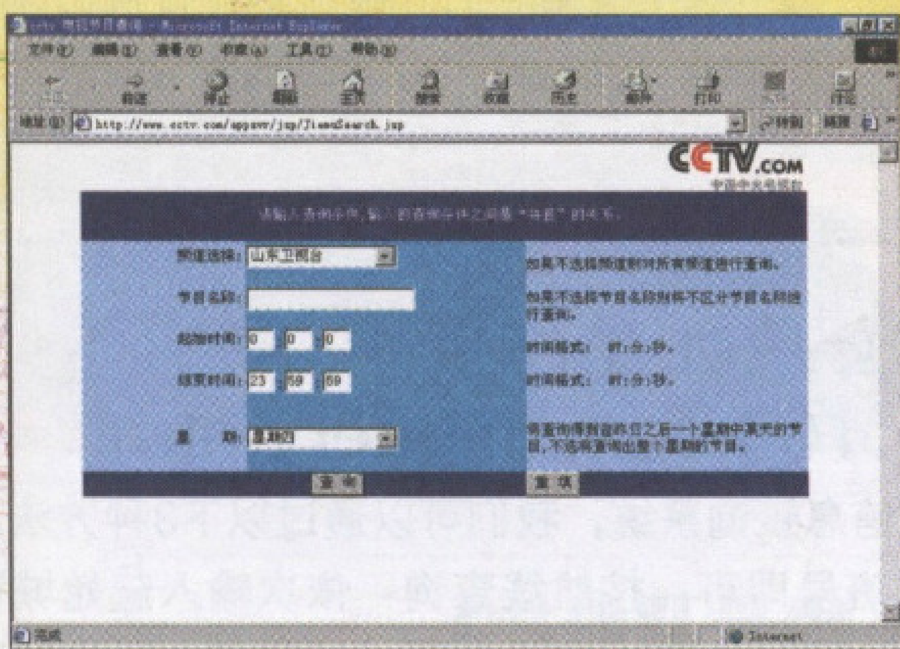
天气预报查询 http://www.tq121.com.cn

问天网是由中央气象台创办的专业气象网站，该网站提供了国内及国外主要大中城市的天气预报，进入网站首页后，点击“天气预报”栏目进入“天气预报”网页后，将鼠标移到你要查询的城市名称上，马上就会弹出显示该城市当天的天气信息，包括城市名称、天气状况、温度、风向风力等。如果你希望更生动一点，可以点击网站提供的“电视视频”栏目，这样就可以让我们通过网络来观看电视气象预报，此外该网站还提供了“气象热点”、“气象知识”、“台风动画”和“云图动画”等小栏目。

电话号码查询 http://www.114online.com



中国114在线网站的查询功能可比我们拨打114信息台方便多了，而且查询功能也更为强大。该网站提供了两种基本查询方法：一种方法可以通过输入企业名称、联系人、企业电话、E-mail等关键字进行查询，第二种方法按照行业分类进行查询，首先选择查询目标所在的行业，然后选择所在的省市即可。需要注意的是：如果需要同时输入区号和电话号码，一定要在区号和电话号码之间添加“-”符号隔开。

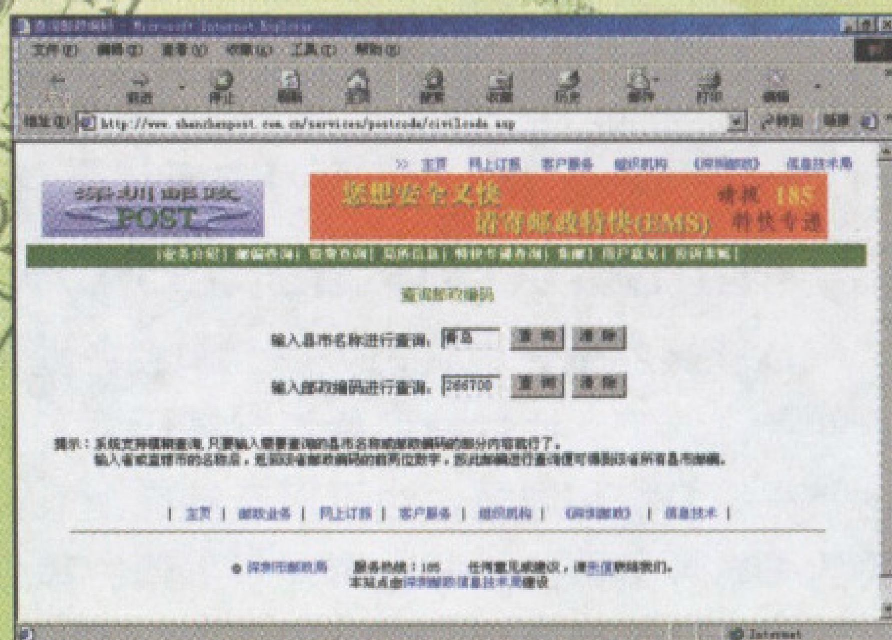


电视节目查询 http://www.cctv.com/appsvr/jsp/JiemuSearch.jsp

很多喜欢看电视的朋友通常都会买上一份电视报，看看节目预告以防错过一些好看的节目，现在你只要登录到中央电视台的节目查询网页，就可以非常方便地查询中央电视台以及各地方电视台的节目播出表。在这里我们可以按照多种方式进行查询，比如选择电视台名称、日期或时间以及节目名称等，最后按下“查询”按钮即可，怎么样，是不是很方便？以后连买电视报的钱都省了。

邮政编码查询 http://www.shenzhenpost.com.cn/services/postcode/civilcode.asp

现在网上邮政编码查询的网站可真多，但大多数都不支持关键字和模糊查询，而是采取那种点击省份或地区名称直接查看，在这里推荐使用由深圳邮政推出的邮政编码查询系统。该系统最大的好处就是支持模糊查询，当你记不清楚某个地方的全称，只需输入需要查询的县市名称或邮政编码的部分内容就可以了，另外我们还可以对邮政编码进行反查询，只要输入邮政编码就可以查询出地名。





城市地图查询 http://www.go2map.com/

在我们出差或者旅行到外地后，一般都会买一张当地的地图，下面就向你推荐图行天下网站的电子地图。进入该网站后，首先映入眼帘的是一张中国地图，在地图上点击相应的省份名称，会弹出一个城市选择列表，单击要查询的城市就可以看到该城市的地图了，接下来我们就可以查询公交换乘、周边环境、行车路线和最近查找。该地图系统支持模糊查找和点图查找，另外你还可以任意放大或者缩小地图，以及对这张地图进行加点、划线、打印等操作。目前该图形系统的数据库中已经包含了国内主要的大中城市和旅游城市，实在是我们外出旅游出差的好帮手。

彩票信息查询 http://www.cp168.com

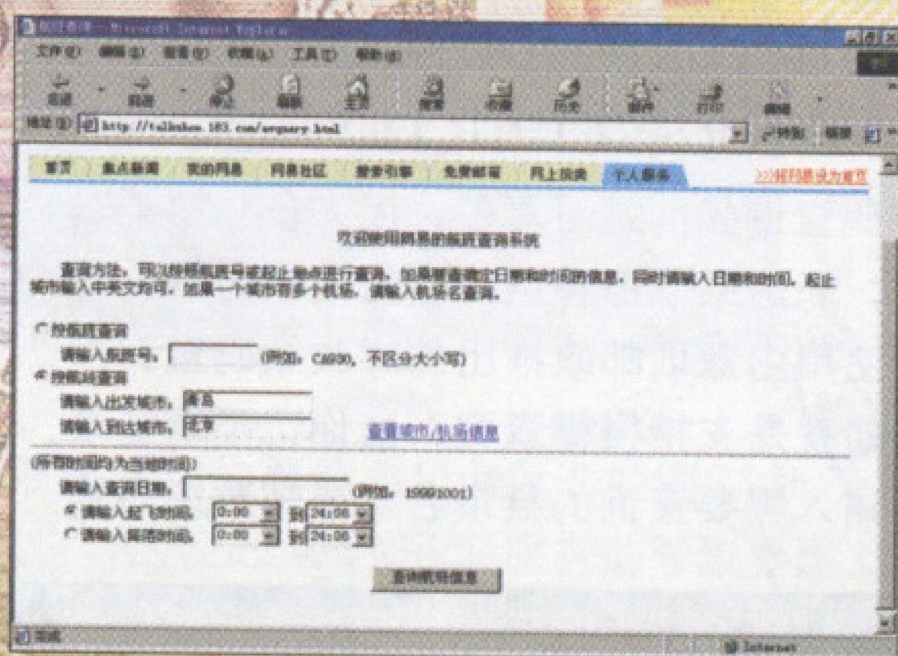
中国彩票网是一个非常专业的彩票信息网站，提供了全国各地各种类型彩票的信息，并且在页面的中央循环滚动显示最新的开奖号码，另外该网站的更新非常快，你可以第一时间得到全国20多个省市的体育彩票、足球彩票以及各种福利彩票的开奖号码。该网站唯一的缺点就是页面信息量太大了，导致整个页面显得比较混乱。另外该网站还提供了彩票知识、彩票软件、号码预测和历史数据等栏目。如果你是个彩票迷的话，一定要来这个网站看看，在这里先祝你好运！





产品防伪查询 http://www.95315.com.cn

作为普通的消费者，我们每天都在消费不少东西，你知道你所购买的产品是真还是假吗？下面向你推荐由中国消费者协会维权事业网推出的防伪查询系统，每一件入网产品在出厂前都要粘贴一张防伪标签，在该标签上有一组数字组成的对应于该产品的唯一防伪代码，将这段代码输入网站"防伪查询系统"文本框中，点击"查询"就可以轻松辨别出产品的真假了。注意：在输入的时候从左到右依次输入代码，数字之间不要留有空格，单个文本框最多可以输入6个数字信息。另外该网站还提供了大量防伪、打假新闻和案例，如果你所购买的商品出现质量问题，不妨到该网站看看。



航空航班查询 http://talkshow.163.com/avquery.html

这是由网易网站提供的航班信息查询系统，我们可以通过以下3种方法进行查询，按航班查询：直接输入航班号即可；按航线查询：依次输入起始城市和终点城市的名称即可；按时间查询：依次输入查询日期、航班起飞时间和降落时间，最后点击"查询航班信息"按钮，接下来就可以看到要查询航班的详细信息，如航班号、机型、座舱类型、座位数、航空公司等。

铁路列车查询 http://www.tielu.org/keyun/pjcx.html

从该网站系统中我们可以查询到各地发车的时刻表、车票信息以及进行网上订票等。比如我们要查询某一列车次的票价，首先输入我们上、下站所在的名称和地区，也可以直接在列表中进行选择，然后输入你需要购买的车票种类，比如儿童票、学生票、军人票等等，最后输入乘车日期，点击查询按钮就可以了。



网罗天下

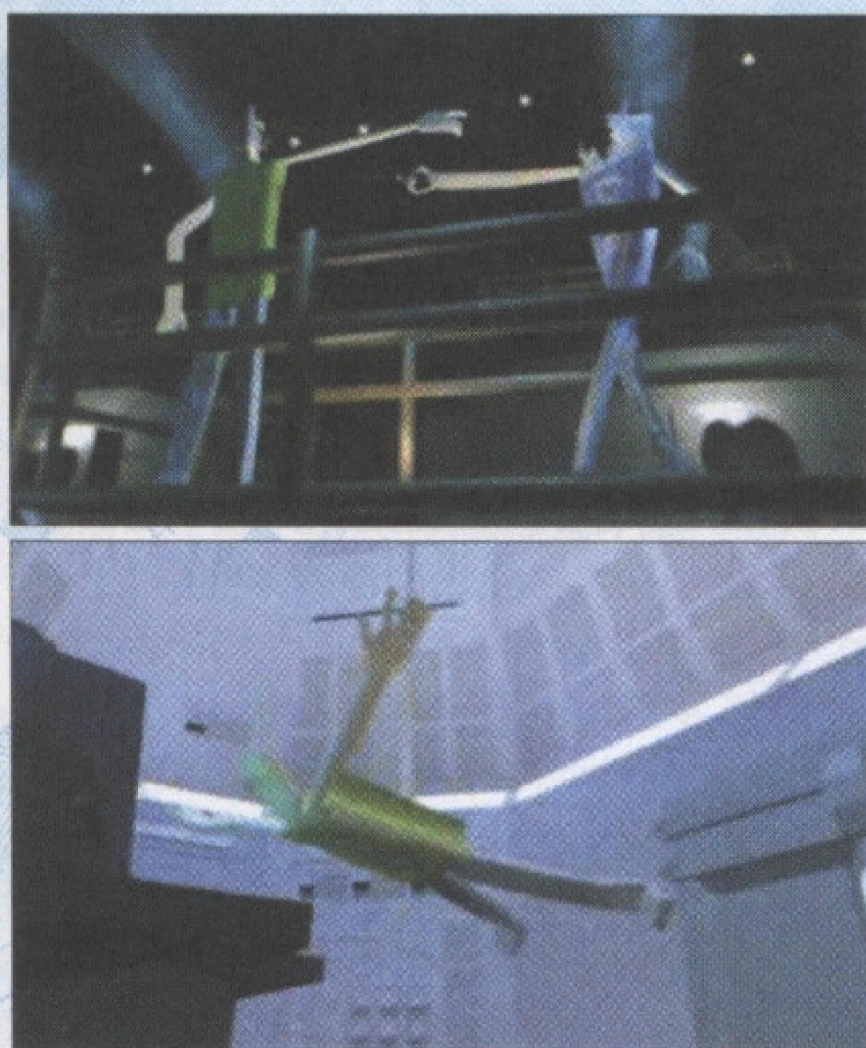
■北京 pig can FLY

口号：让我们一同搜集！

目的：让你搜集到的稀奇古怪的网络上的好东西出现在杂志上，出现在朋友们的下载目录里。

行动：请你把在网络上看到的好玩、有趣的、古怪的……好东西写成文字，每次5-8个不等，2500-3000字左右。

地址：lily@popsoft.com.cn。



口香糖大战

下载地址： http://download.online.sh.cn/redirect.php?soft_id=15675&down_url=/pub/joy/cartoon/gumman021018.zip

大小： 4.67MB

口香糖的战争，截选了一些大片的经典镜头，当然也有“不可能完成的任务”和“22世纪杀人网络”里钢丝悬吊和扭身躲枪这些被无数电影借用并变态了无数次的镜头，现在终于轮到口香糖们开始发飙了。我依稀还看见了肌肉男史泰龙单挑“雌鹿”攻击直升机、周润发不怕龋齿斜叼火柴棍的镜头。口香糖的刻画也很细致，绿箭的皮肤上的斜纹都能看见。音效也不错，一拳打在脸上那种厚实感、机枪扫射的节奏感都很写意……可惜短了点，不过很像是某部由口香糖编剧、执导、主演的大片Demo，也像是绿箭的广告……



CS“极品”录像欣赏两则

TOP TEN里CS是永远的第一名，已渐有当年仙剑的风范，所以献上2个CS的精彩录像供大家欣赏。与以往不同，想到大家的CS水平已远非当年，所以一些什么爆头、甩狙表演也就没必要提供了，此次是一些比较赏心悦目的具有表演性质的录像，其中有很变态、搞笑的场面。平时也许人在游戏，身不由己，有些古怪的念头却不敢以身犯险、有些需要大家齐上阵才能实现的壮观场面却没人响应，那么现在你可以在这两个录像中欣赏到，呵呵，也许比你想的还要“恶”一些。

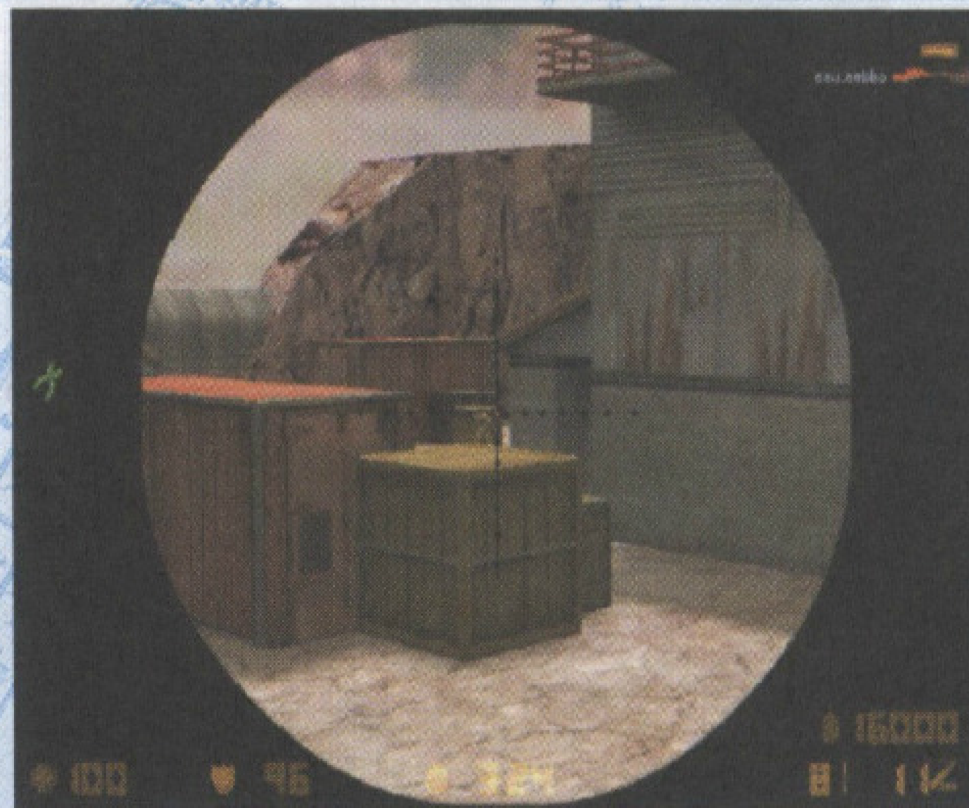
嗯，录像比较大，速度也不甚理想，小猫们就不要勇猛了……

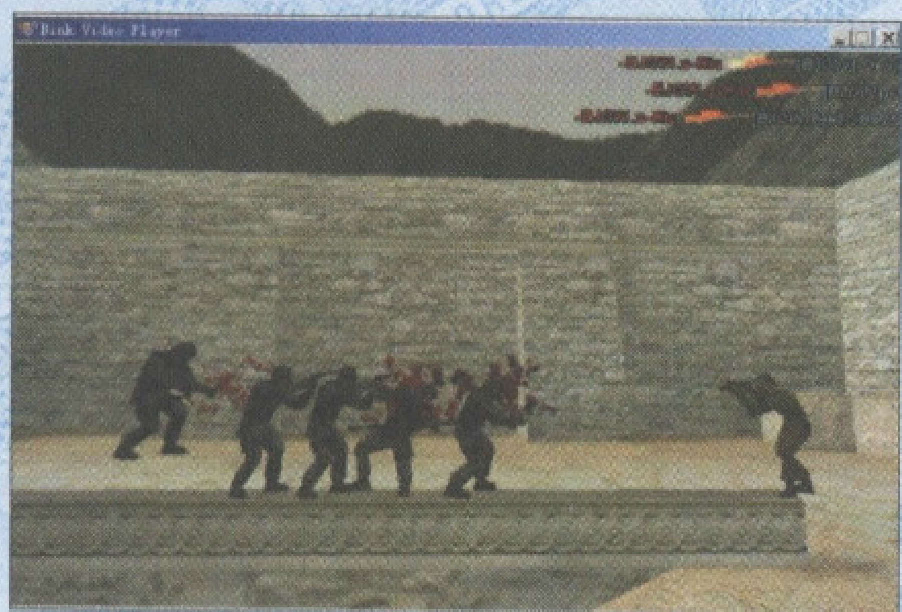
CS战队录像

下载地址： http://download.online.sh.cn/redirect.php?soft_id=15949&down_url=/pub/joy/cartoon/bjgwmtv021101.zip

大小： 134MB

北京长宽CS战队自我介绍、演示的一段视频，带有表演性质，里边很多镜头非常壮观、搞笑，也变态到了极致。N多人犹如星际中的蛇虫般互相对射确实可不是常见的场面，而平日让你咬牙切齿的人质在这里也被痛快淋漓地乱抢扫射，集体鞭尸却又是另一番超搞的景象。其中最令人不可思议的是用狙击枪打爆手雷，固然有配合因素，但不可否认要达到这种水准也绝非一日之寒。在最后还有一点花絮，不可不看，它将告诉你CS里没有上不了的墙……





超级CS录像

下载地址： http://download1.online.sh.cn/pub/joy/cartoon/csmov020904.zip

大小： 70MB

国外强人们耍CS的录像。其中连狙数人、一颗手雷炸死N人明显有表演性质。精彩程度和可视性不如长竞战队，不过仍然值得一看。比较奇怪的是居然在里边插播了Quake Ⅲ和NBA扣篮的几个镜头，也许作者是想表达：就是这么准！

悲情客机

下载地址： http://download2.online.sh.cn/pub/joy/cartoon/405mov020906.zip

大小： 9.2MB

想知道客机有多大？不大，你可以想象它的前轱辘只比桑塔纳2000小一点而已；想知道客机着地速度有多快？不快，你可以想象它只相当于桑塔纳2000的速度表转一圈而已；想知道客机的机头有多沉？不沉，你可以想象一下它只能把桑塔纳2000的顶部压出一个凹坑而已；想知道我为什么用桑塔纳2000和客机比？不是广告，只是Walker大人正好开这种车而已……

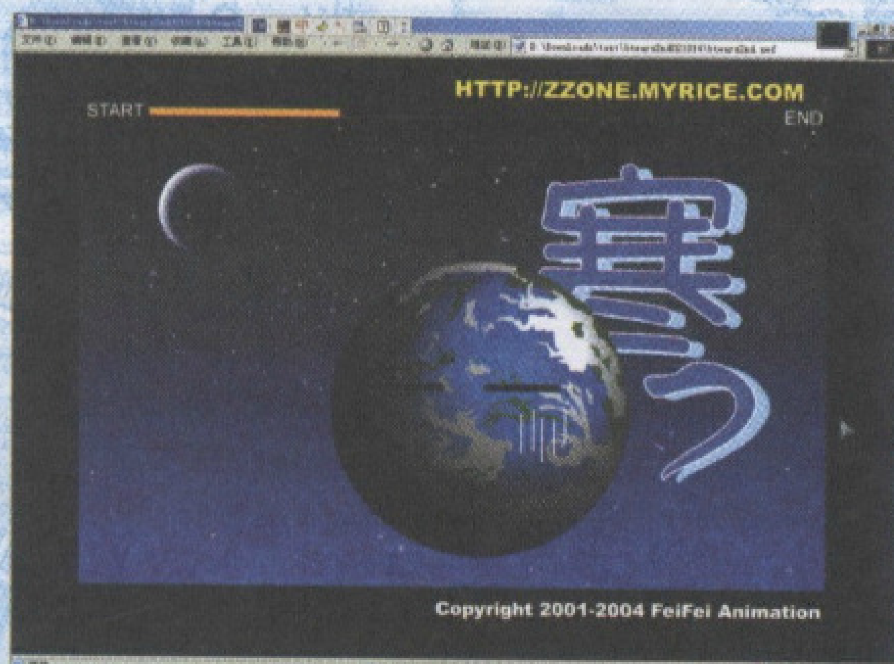
很难说清这段录像属于什么类型，权当科幻灾难片吧。某日，风和日丽，晴空万里……不幸的是客机要临时迫降在高速公路上，又不幸的是客机在降落时前轱辘不知道去哪了，还不幸的是此时一个人正开着小车优哉游哉地欣赏隔壁大堵车的愉快风景，再不幸的是客机脑袋正好架在此车车顶上并仅仅以只够汽车速度表转一圈的速度带着汽车飞奔，最不幸的是前方有一名老奶奶驾车也在优哉游哉地欣赏隔壁风景，更不幸的是老奶奶身材矮小看不见飞机却听得见可怜的汽车在狂"嘀嘀"（其实很没逻辑，飞机的轰鸣声还盖不住汽车的喇叭声？），幸运的是老奶奶很善解人意，招手示意：小伙子，偶知道你很猛，超过偶吧，偶不怪你没礼貌……

卡通人大战

下载地址： http://210.52.213.188/fish/masterz/ff/others/btwars2nd.swf

大小： 4.28MB

"在遥远遥远的未来，黑星和他罪恶的军队为了控制整个地球而发动战争，他们唯一的对手是科学家詹姆斯·查布尔博士和他的精锐勇士，他们在一起是不可战胜的，他们在一起就是——麦克瑞一号！"当你看到这句话时不知道会想起些什么，嘿嘿，这只是我们儿时记忆中的片断，而诸如此类经典的台词还有"汽车人，变形！""赐予我力量吧！""克塞，前来拜访！""同样的招数是不能对圣斗士使第二次的！""嘿呦喂，娜娜小姐！"……现在看起很幼稚的动画片却在当时占据了一代人年少时的生活。6点一到，外边野着的孩子们立刻兽聚鸟散，以豹的速度冲回家中，再以熊的力量挤开老爹老娘们把电视拨到北京1台，然后当然就以鹰的眼睛和狼的耳朵看动画片啦，若被父母拦住也恨不得手里攥把塞拉炯轰一炮（呵呵，塞拉炯！名字若使足底气喊出来还是颇具震撼力的）。



这个Flash的制作者毋庸置疑是机器人系列动画片的狂热爱好者，心底仍然充满对儿时动画片的强烈怀念。Flash中集中了绝大部分机器人系列动画片的主人公：汽车人、霸天虎、宇宙大帝、麦克瑞一号就不用说了，居然还有《国王与小鸟》里的那个由恶变善的机器人，此外还有一些我看过却忘了名字的"人们"，间或有一些我们非常熟悉的诸如希瑞、阿拉蕾等。说实话，此Flash并没有什么具体的故事情节，就是一个大串烧，人物形象多为Q版，虽不形似但绝对神似，一些动画人物、事件、变形表达得非常细致准确。诸位要是能叫得出里边所有人物的名字、出处，那也可以称得上是动画片真正的强者了。嗯，笔者在这里再给出几首变形金刚主题曲的下载地址：

http://202.99.115.166/marco/1stend.wma
http://202.99.115.166/marco/1stopen.wma
http://202.99.115.166/marco/2ndopen.wma
http://202.99.115.166/marco/3rdend.wma
http://202.99.115.166/marco/3rdopen.wma

探索Internet临时文件夹的使用技巧

■辽宁 柳林

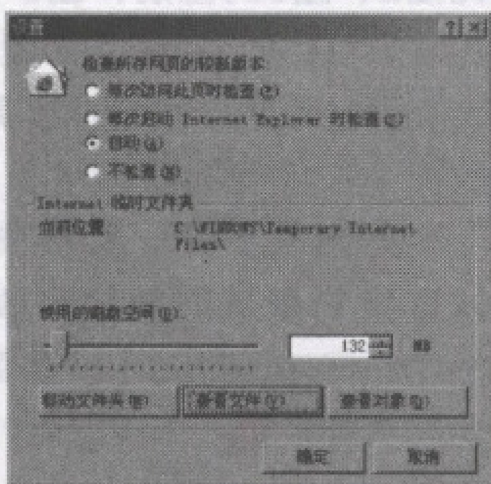
Internet临时文件夹位于系统盘的Windows\Temporary Internet Files目录下，这些临时文件的作用就不用多说了，仔细研究一下，发现其中蕴藏着许多值得探索的技巧，看了下面的内容你就会知道。

一、临时文件夹的简单应用

设置Internet临时文件夹是实现其功能的基本操作，依次选择IE菜单栏上“工具”→“Internet选项”→“Internet临时文件”中的“设置”，在弹出的“设置”对话框里，对它进行设置。临时文件夹存放的文件不但可帮助IE快速启动网页，还可利用“历史记录”脱机查看网页。保存Internet临时文件夹中的网页文件与保存上网时查看的网页文件是没有区别的，在脱机状态下，单击IE“文件”菜单上的“另存为”，即可将Internet临时文件夹中的有关此网页的文件保存在你指定的位置。

二、让双系统共享Internet临时文件夹

安装了双操作系统（如Win98/Me和Win2000/WinXP），为了节约硬盘空间，可让双系统共享Internet临时文件夹。具体做法如下：在Win98下的一个分区上新建一个名为My Temporary的文件夹（推荐在非系统分区上新建），再依次打开“控制面板”→“Internet选项”→“常规”→“设置”，点击上面介绍过的“移动文件夹”按钮，将Internet临时文件夹移动到新建的My Temporary里，然后调整“使用磁盘空间”滑动条（如图1），一定要记住调整后的空间大小。设置好了Win98后进入WinXP界面，打开My Temporary文件夹，删除其中的Temporary Internet Files文件夹，然后再用同样的方法将WinXP的Internet临时文件夹也移动到My Temporary里。注意在调整“使用磁盘空间”滑动条时，大小一定要与在Win98下设置的空间大小一致，最后重新启动电脑，两个系统就可共享Internet临时文件夹了。


图1

三、备份Internet临时文件夹

有的朋友在重装系统前会拷贝一份Internet临时文件夹作为备份，可在重装系统后发现这样并不好用，这是为什么呢？原来有两个很重要的索引文件没有被拷贝进去，它们是Windows\Cookies下的index.dat和Windows\Temporary Internet Files\Content.IE5下的index.dat，Content.IE5一般是不可见的，但有个简单的方法显示它，就是用ACDSee看（如图2）。Win2000和WinXP的为Documents and Settings\Administrator\Cookies和Documents and Settings\Administrator\Local Settings\Temporary Internet Files下的index.dat，事先将这两个文件备份下来，然后在重装系统后拷贝进去就可以了，但在Windows界面中拷贝是不好用的，只有在重启电脑后进入DOS界面下才可以，这里是拷贝Temporary Internet Files\Content.IE5下的index.dat文件的DOS命令（假设index.dat存放在C盘根目录下）：

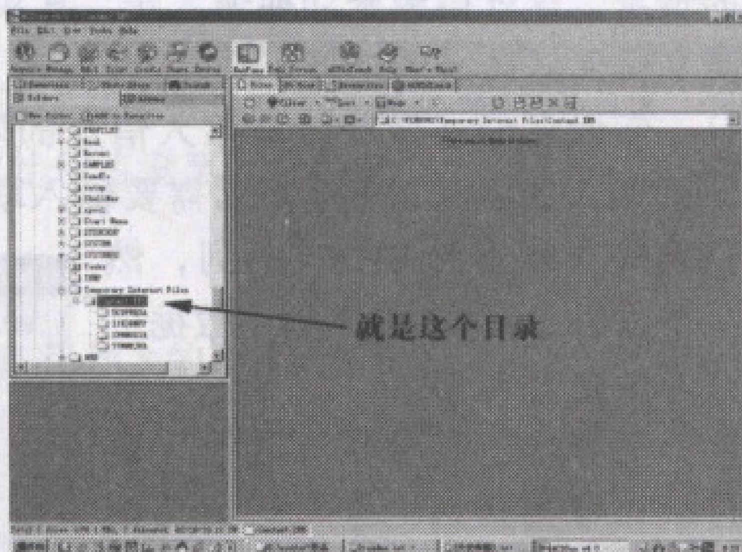


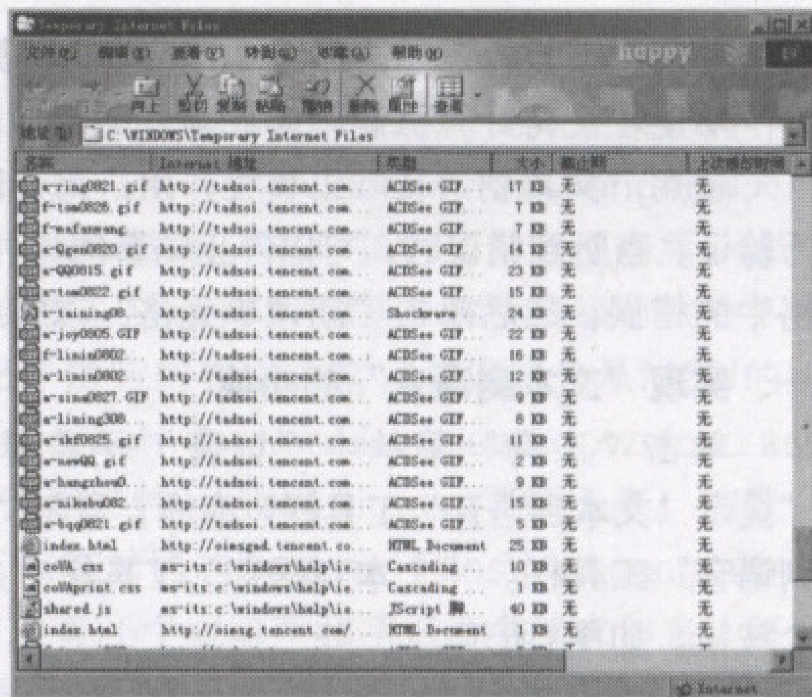
图2

copy c:\index.dat c:\windows\tempor~1\content.ie5（Win98/Me）

copy c:\index.dat c:\DOCUME~1\ADMINI~1\Locals~1\tempor~1\content.ie5（Win2000/WinXP）

四、清除Internet临时文件夹中的内容

如果觉得Internet临时文件夹中的文件太占地方（如图3），也可将它们删除掉，在“Internet选项”中点击“删除文件”按钮进行删除，可即使进行了此项操作，你仍然会发现那个Temporary Internet Files文件夹很大，这是因为在Windows\Temporary Internet Files\Content.IE5下的index.dat文件没有被删除（Win2000和WinXP为Documents and Settings\Administrator\Local Settings\Temporary Internet Files\Content.IE5下的index.dat），这个文件就是刚才提到的记录每次上网查看网页的索引文件，上网时间长了它就会增大。删除它也只能在DOS界面中进行。删除了它，你也不必担心，因为IE在下次访问网页时还会重新生成一个这样的文件，但它非常小。


图3

把你的动态IP转成静态IP

■北京 吴明玮

因为有了宽带网，所以很多网友都打起了在自己电脑上开设个人服务器的主意，想建立自己的“网络社会”，或与他人共享网络资源。这当然是好事，做起来也不难，现在已经有了很多服务器软件，只要你有自己的固定IP，一切都没问题。这方面已有很多文章作了介绍，笔者就不多说了。

但现在的Cable、ADSL等宽带网仍然使用动态IP，因此每次下网后IP地址都会变，这样对个人用户开设的视频点播服务器、FTP服务器来说非常不方便。为此，笔者推荐使用DNS2GO这个软件，用它申请一个域名，能动态更新你的动态IP，让你也能有个“静态IP”。

实现DNS要靠两个程序协同工作才行，一个是服务端的程序DNS2GO Server，此程序装在Deerfield的主机Discovery.dns2go.com上，最后的域名解析任务由它完成；一个是客户端的程序DNS2GO Client，它装在你这个宽带用户的电脑上。作用是：一旦你上网，它就取得你当前的IP并传给服务器。你只须从Deerfield上申请一个域名，然后把申请的域名告诉网友，以后只要你一上网，朋友就能通过该域名找到你。更有趣的是，如果你申请个国际顶级域名，那么还能用DNS2GO做转换，访问者绝对看不出任何破绽。

DNS2GO的具体申请操作很方便，与网上一般的E-mail注册没大区别，使用时也只须安装一下就行，非常简单，笔者也就不多介绍了。你可到http://www.dns2go.com处下载、申请。

怎么样？申请个“固定”IP很简单吧？相信只要经过努力，你的个人服务器一定能做好。快告诉你的网友，让他们与你共享成功的欢乐吧。

让Excel XP开口说话

■湖南 剑客

相对于旧版本程序，Excel XP新增了一项非常实用的“文本到语音”功能，使得计算机能朗读已输入的工作表数据。

使用“文本到语音”工具栏，用户可让Excel朗读选取的数据进行验证，当听到错误时，可以停止语音朗读并用鼠标或键盘更正单元格中的错误，然后单击“朗读单元格”以继续朗读。

一、实现“文本到语音”的功能

单击“工具”菜单中“语音”子菜单中的“显示‘文本到语音’工具栏”命令，显示“文本到语音”工具栏。“文本到语音”工具栏中共有5个按钮。如图1所示。

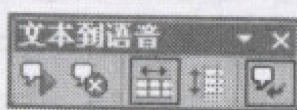


图1

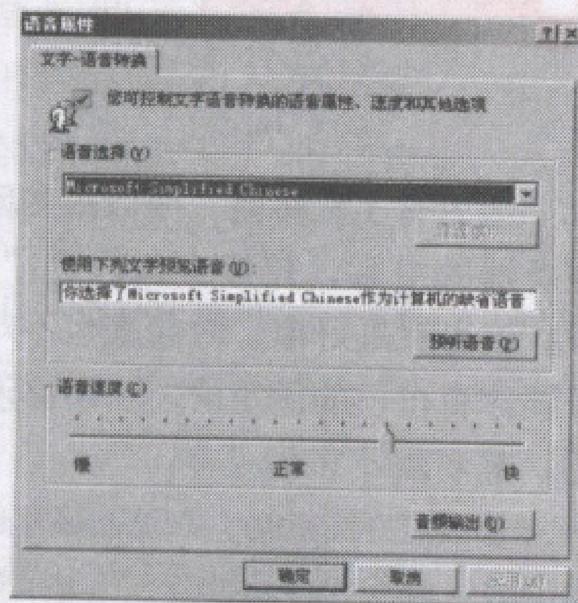
下面向大家介绍每个按钮的功能及使用方法：1.朗读单元格，单击“朗读单元格”按钮，Excel XP就会朗读你在Excel工作表中选定的单元格的内容。例如选定A1:B10单元格区域后，单击“朗读单元格”按钮，Excel XP就会自动按顺序朗读出这组单元格中每个单元格的内容。

说明：如果用户在Excel工作表中只选定一个单元格，单击“朗读单元格”按钮后，Excel不仅会突出显示选定的单个单元格，而且还会突出显示与选定单元格相邻的包含数据的任何单元格，然后在朗读首先选定的单元格内容后，还会继续朗读在选定单元格后出现的所有相邻单元格的内容。

2.停止朗读，单击“停止朗读”按钮，立即停止朗读；3.按行，设定Excel按照“行”顺序方式朗读数据，这是系统默认的朗读顺序；4.按列，设定Excel按照“列”顺序方式朗读数据。计算机从选定单元格区域中起始列的顶部向下朗读，即首先朗读起始列，然后移动到下一列朗读；5.按回车键开始朗读，这是一个开关按钮，用于开启或关闭“按回车键开始朗读”功能。

二、设置语音属性

用户可根据需要对文字语音转换的语音属性、语音速度进行设置。方法：在“控制面板”窗口中双击“语音”图标，在打开的“语音属性”对话框中设置语音转换的“语音”、“语音速度”等项目。如图2所示。


图2

做个“回收站”隐藏文件

■辽宁 柳林

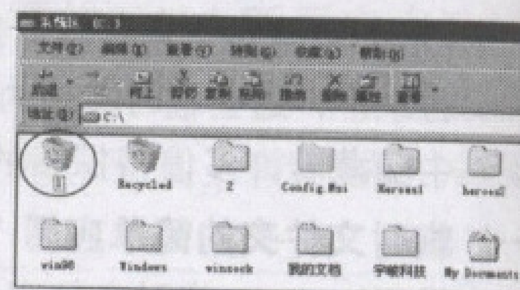
看到这个题目，你可能会很疑惑：“回收站”怎么可能隐藏文件，而“回收站”自己还可以做？看了下文你就会明白了。

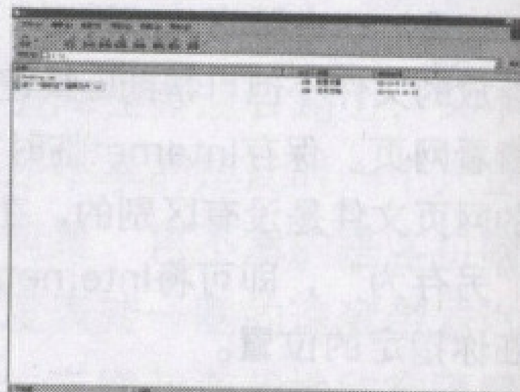
说到写这篇文章，还有段小小的经历。偶然间发现在每个硬盘根目录下都隐藏有个名为Recycled的回收站图标，后来才知道它们就是每个硬盘分区下的“回收站”文件夹。既然是文件夹，而且又有“回收站”的功能，那么在Recycled中一定存在个Desktop.ini的文件。在MS-DOS下用attrib c:\recycled -a -h -s -r命令把这个特殊文件夹的“只读”、“隐藏”、“存档”和“系统”4个属性去掉后，发现其中真的含有个Desktop.ini文件。其内容为：

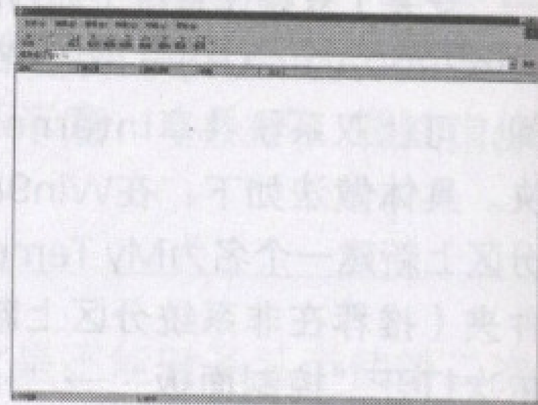
[.ShellClassInfo]

CLSID={645FF040-5081-101B-9F08-00AA002F954E}

有了这个文件，就试着将它Copy到一个新建的文件夹中。在恢复了新建文件夹的4个属性后，发现这个文件夹果然变成了一个“回收站”图标（如图1）。后来在不断的试验中，我发现如果将文件隐藏到这个特殊文件夹下，就连自己也别想看到，效果还是非常好的。要记住在移动重要文件前，一定要把那个特殊文件夹的属性还原成普通文件夹的，把要隐藏的文件拷贝过去，再将文件夹属性修改回来；你也不必担心清空“回收站”会把它们删除掉，因为“回收站”清空的是放在其中的逻辑删除文件。如果想再看到被隐藏的文件，就把特殊文件夹的属性再修改为普通的文件夹就可以了（请注意对比图2、图3的区别，图3中文件夹是加了“只读”、“隐藏”、“存档”、“系统”属性的，原文件夹中的两个文件已经隐藏了）。


图1


图2


图3

如果嫌另建一文件夹麻烦，可以直接利用原有的“回收站”目录（比如c:\recycled），隐藏文件既安全又方便。

在Excel中实现中英文输入法自动转换

■上海 王光临

在Excel的操作中我们常会遇到在不同的列中输入中文和英文的情况，这就得频繁切换输入法。其实我们可让Excel自动实现中英文输入法转换的功能。

假设我们要做一张联系人信息的表格，表格中有A列需要输入联系人的中文姓名，B列需要输入联系人的电子邮件地址。我们首先用鼠标选中这个B列，然后单击Excel菜单栏下的“数据”菜单，选择其中的“有效性”选项，在弹出的“数据有效性”窗口中，单击最后一个“输入法模式”选项卡，单击输入法模式下拉菜单，选择“关闭（英文模式）”选项（如图1），确定退出窗口。此时当你输入完A列的信息，转到B列时，会自动关闭中文输入法进入英文输入法状态，当再转回A列时，中文输入法又会自动恢复。

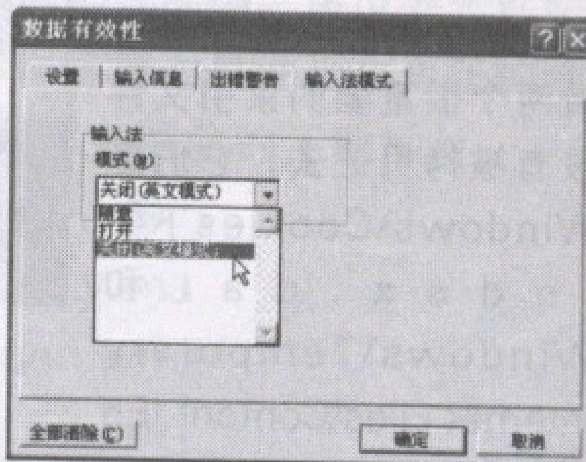


图1

利用这个方法我们可把一张表格中所有需要输入英文的地方设置成“关闭（英文模式）”的状态以实现中英文输入法的自动切换。

对虚拟内存的特别处理

■北京 刘杰

一般人在装好Windows后，可能都让系统自动管理虚拟内存。如果只是打字上网，这个东西确实不用你多操心，但如果你想进行些3D游戏、视频编辑播放等对资源要求比较高的操作，那就得小心设置你的虚拟内存了。虚拟内存设置的好坏涉及到磁盘碎片的多少、系统速度的快慢，甚至影响到系统的稳定度，确实不能小看。虽然对这个问题已有不少文章作过讨论，但有些问题还没说透，本文就来谈谈如何根据不同种类的任务设置你的虚拟内存。

一、为减少硬盘碎片而设置虚拟内存

安装Windows时，虚拟内存默认放在安装系统所在的分区，大小一般为物理内存的1.5倍。因为Windows还要把IE缓存区、临时文件（TEMP目录以及*.tmp）都放在这个分区，这些文件都要频繁地更新写进硬盘，再加上使用虚拟内存，产生文件碎片的数量会比较多。笔者认为，与其用系统整理软件花费大量时间来整理碎片，还不如为这些文件专门划出个分区，让它们随时都有连续的空间可用，速度也就会更快。笔者建议分出2G左右的一个分区，把IE缓冲区、TEMP的路径全都指向该分区，虚拟内存当然也要放在上面，假设你用E盘作此分区，到了想彻底清理的时候，简单地在DOS下清空文件或者快速格式化E盘就行了，可以做到绝对理想化的连续。

二、虚拟内存的大小也有学问

虚拟内存在不同版本的Windows下，在任务不同的环境里，对系统的稳定程度及运行速度的要求有很大差异。所以最好根据自己的实际情况进行设置。

1.以玩3D游戏为主要应用

3D游戏对CPU、内存、显卡要求都很高，一般机器的内存要小于256MB，所以硬盘也要帮着进行临时交换数据。笔者建议用户把虚拟内存设得大一点，这是因为3D渲染景物和人物模型需要使用大量内存，虚拟内存也要变得很大，在游戏运行过程中，游戏自身的计算量就已经很大，CPU负荷相当重，如果初始虚拟内存不足，需临时增加的话，Windows就得向磁盘写进新数据——显然，在游戏运行时生成更大的文件与在平时改动设置是不同的，整个系统速度就会被拖慢，有时甚至会因为磁盘和内存速度不同步而导致非法操作。笔者在打CS1.5版时就发现某个地图常会因非法操作退出，同时又发现硬盘灯在狂闪，后来试着把初始的虚拟内存增至750MB以上，游戏的稳定度立即大大增加。这证明虚拟内存对这类任务的影响相当大，所以如果空间足够，建议把初始化值设至800MB以上，这对游戏的流畅运行是有帮助的。

2.以视频播放为主要应用

视频也是个对硬盘空间占用很大的主儿，不过你别因此认为也得像3D游戏一样把虚拟内存定得很大，尤其是WinXP的用户（XP即页面交换文件）——笔者在使用中发现XP有个小毛病——把虚拟内存定大以后，不能自动释放不需要的空间，也就是说Pagefiles.sys文件会越来越大，尤其在播放ASF、RM等视频流文件后，如果你把XP和虚拟内存放在同一分区，Windows会经常提示你虚拟内存预设的太小，或磁盘空间不足须清除不需要的垃圾文件云云。此时看一下页面交换文件，已有1G了；还有，如果你没用FTP工具下载文件，而用IE直接点击链接，XP也会把数据先临时存放在Windows\Temp目录内，也往往不自动删除。所以你会发现装有XP的分区越来越小，建议以播放视频文件为主的XP用户，在没条件专门为虚拟内存设分区时，就把初始值设小点，这样出现提示空间不足的警告几率就会小一点。当然，最根本的办法还是转移一下虚拟内存的存放分区，或用PQ来为XP分区增加更多的空间。

随意更改Windows Messenger的界面语言

■安徽 屠志成

现在用Windows Messenger（适用于Windows XP）作为即时通信工具的人越来越多；你想不想玩点花样，比如更换它的界面语言等。如果你用原本集成在XP中的Windows Messenger聊天的话，登录后，它一定会提醒你升级，当你执行了升级程序后，你的Windows Messenger就是4.7版的了。但是，这种升级方式是不会下载其它语言包的。想更换它的界面语言，我们要先从MSN的主页http://messenger.microsoft.com/cn/download/download.asp上把Messenger4.7的安装文件mmssetup.exe下载下来，按默认方式安装。这样打开XP所在分区的Program Files\Messenger\mui文件夹，你就会发现里面有25个以数字和字母命名的文件夹，每个文件夹里面都有一个同名文件SHELL32.DLL，它们都是Windows Messenger的语言专用资源，每个对应一种语言。Windows Messenger的界面语言就是由它们决定的。我们在下载时选择的是简体中文版，所以它默认安装的是简体中文的SHELL32.DLL，安装在Program Files\Messenger文件夹中，而其它的语言资源则都保存在mui文件夹中。

知道了Windows Messenger界面语言的秘密，想要更换它的界面语言，只要把相应的语言专用资源文件复制到Program Files\Messenger文件夹，覆盖原有的语言资源就可以了。在进行此项工作之前，要先确认Windows Messenger没有运行。据笔者验证，0404文件夹中的是繁体中文语言专用资源，0804的是简体中文语言专用资源，0411中的是日文语言专用资源，0412的是朝鲜文语言专用资源，其它的资源各是什么语言的，一试便知。

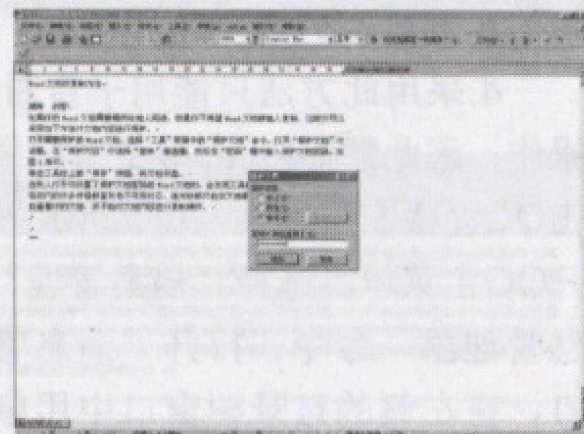
更换Windows Messenger的界面语言，不单让我们换换口味，图个新鲜，还可以帮助我们学习别的语言，如通过中文界面和英文界面的对比来学习英语。如果腻烦了，只要把0804文件夹中的SHELL32.DLL复制到Program Files\Messenger，简体中文界面的Windows Messenger就回来了。

Word文档防复制方法

■湖南 剑客

如果你的Word文档需要提供给他人阅读，但不希望文档被他人复制，可采用如下方法对文档内容进行保护。

打开需要保护的Word文档，选择“工具”菜单中的“保护文档”命令，打开“保护文档”对话框，在“保护内容”中选择“窗体”单选框，然后在“密码”框中输入保护文档密码。如图1所示。


图1

单击工具栏上的“保存”按钮，将文档存盘。

当别人打开你设置了保护文档密码的Word文档时，会发现工具栏上包括“复制”、“粘贴”在内的许多功能按钮都呈灰色不可用状态，连光标都只能在文档最前面不能移动。这时用户只能查看你的文档，而不能对文档内容进行复制操作。

在WPS Office中实现折页打印

■山东 金延强

对于教师来说，平时经常需要撰写实验报告和编制试卷，尽管用WPS Office可设置分栏，但实验报告和试卷左右都需有页码，如果你用WPS Office直接分栏，然后通过“插入”菜单下“页号”命令是很难完成的，其实只要利用“折页打印”模板就可轻松地完成上述工作。

首先在“建立新文件”窗口中选择“WPS模板”，然后选择“通用”类别中的“折页打印”模板，最后单击“确定”按钮（如图1），此时程序会自动将页面分成左右两栏，而且左右页的页脚中均有页码，接下来你就可按照自己的需要进行页面设置和编排内容了。

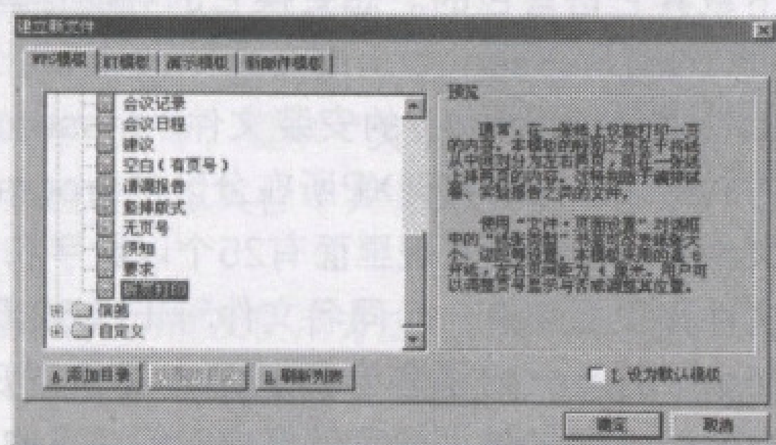


图1

找回QQ好友技巧

■湖南 周进

如果你的QQ号码不幸被他人盗走，气愤之余你可能最头痛的是原QQ号码中的好友列表找不到了。有没有办法能将丢失号码中的好友及聊天记录找回来呢？不要着急，你只要采用如下的方法就可找回QQ好友列表。

1．首先申请一个新的QQ号码，假如新申请的号码为“123456***”，用新的QQ号码注册登录后退出QQ。这时在QQ安装目录下就会新增加一个以新的QQ号码命名的新文件夹“123456***”，将“123456***”文件夹复制保存到别的目录中。

2.在QQ安装目录下进入你被盗走QQ号码命名的文件夹中，找到一个名为“user.db”的文件，将其复制到新QQ号码命名的文件夹中，覆盖原来的“user.db”文件。

3.重新启动QQ，以新申请的QQ号码“123456***”登录，这时系统会弹出消息框，提示你“输入密码与上次成功登录的密码不一致，是否到服务器验证”，单击“是”按钮，到服务器验证，验证成功后返回QQ，QQ就会一直进行登录操作，不要理会QQ是否上线，你只要显示QQ面板，可以看到在QQ面板中显示的就是你被盗走号码中的全部好友列表。

4.采用此方法只能用于查看QQ好友列表，并不能成功进行登录操作，因此需要将QQ好友资料导出。导出QQ好友资料的方法是：单击QQ面板左下角的“QQ2000”按钮，打开QQ主菜单，选择“档案管理”中的“消息管理器”命令，打开“消息管理器”窗口，在左侧的目录树窗口中用鼠标右键单击“我的好友”，从弹出的菜单中选择“导出用户信息”命令（如图1），然后在打开的对话框中设置好用户信息的保存路径及存盘文件名，单击“保存”按钮即可将QQ好友资料导出到一个文本文件中。

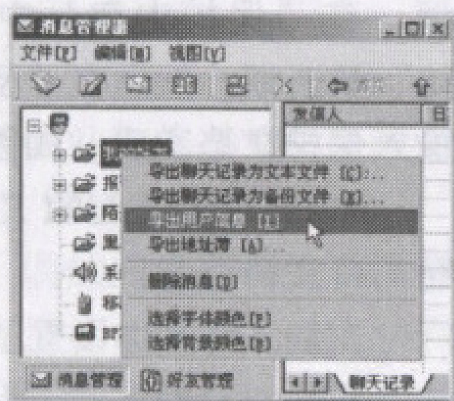


图1

5.退出QQ。打开导出的文本文件就可以看到所有好友的详细资料。

6.将步骤1所备份的“123456***”文件夹中复制到QQ安装目录中以覆盖原“123456***”文件夹中的所有文件。

重新启动QQ，即可以“123456***”号码成功登录。剩下的工作就是利用导出的好友资料向原来的老朋友再次发出加为好友的请求了。

冷僻字输入三法

■山东 西贝

或许你经常编辑办公文档，而且在输入人名时会遇到一些生僻字，比如“堃”。在此，笔者就本人发现的输入生僻字的几个方法简介于下，或许能够解决你的难题。

一、插入字符法

如果你喜欢使用Word编辑文档，那么我们有一个输入生僻字的简单方法。比如，你要输入“堃”字时，请先在文档中输入“堃”在字典中部首检字时使用的偏旁部首，当然应该是输入“土”字了。然后，选中这个“土”字，并在“插入”菜单上，单击“符号”，打开“符号”对话框。此时，在符号列表中，Word会自动定位到以“土”字为部首的“CJK统一汉字”的位置处，现在就找找“堃”字吧（如图1）。

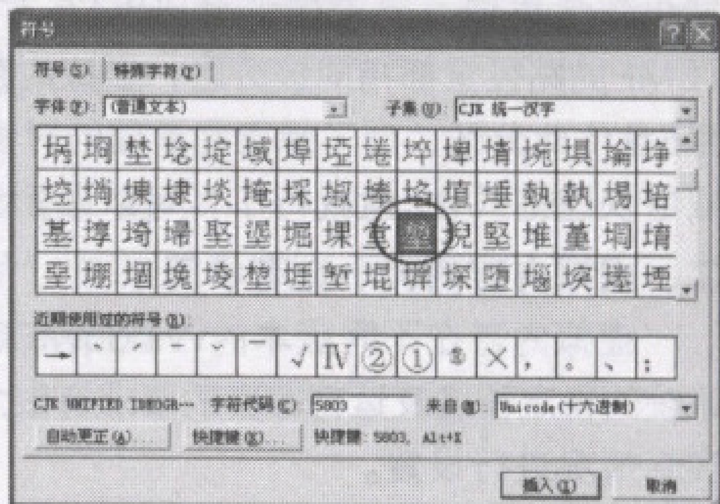


图1

因为“插入字符法”最大的缺点就是在众多的汉字中难于找到自己的所需，所以上面的操作中，我们就巧妙利用了“CJK统一汉字”按偏旁部首排列的特点，不费力地就找到了所需要的“堃”字。

二、GBK汉字输入法

当然，为了能够经常地方便地输入生僻汉字，你还是换用一种能够输入GBK汉字的输入法吧，比如“智能五笔输入法”、Windows自带的“全拼输入法”等。要使用“全拼输入法”输入生僻字，你得先打开其GBK输入功能，方法是：切换到“全拼输入法”，右键单击其输入法状态条，再单击“设置”，在“检索字符集”下，选中“GBK”复选钮（如图2）。

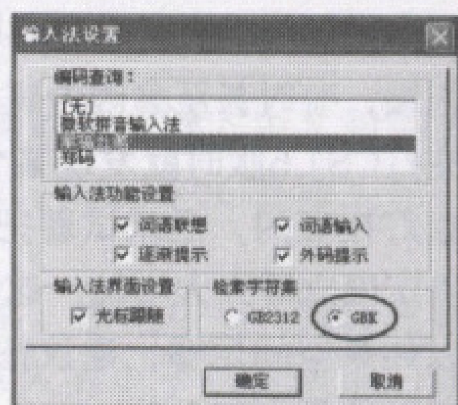


图2

三、手写输入法

“微软拼音输入法”提供了手写输入功能，对于生僻字我们可以使用其手写功能查询，如果确实找不到该字，还可以直接输入手写体汉字，而且手写体名字也颇有些个性嘛！输入手写体的方法是：启动Word或“写字板”；切换到微软拼音输入法，单击输入法状态条中的“框式输入”按钮，打开“框式输入”窗口；单击“手写体”按钮，以使其处于激活状态，在手写框中拖动鼠标写出所需要的汉字（如图3）。此时，你写的汉字将以文本的形式插入到Word文档的当前位置，你可以像对待其他文本一样对这个手写汉字进行排版操作。不过，微软拼音输入法提供的“手写体”文本功能仅能够与Word或“写字板”配合使用，不能不说是一个小小的遗憾。

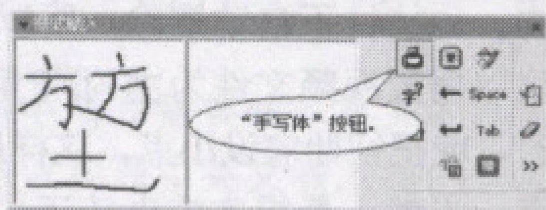


图3

轻轻松松测试机器性能

■山东 郑振涛

用来测试机器性能的软件不少，例如WinBench、Winstone、Sandra、SysMark、PCMark、3DMark等，但这些被当作标准的软件并不完美，往往具有测试时间过长、测试项目太多、测试结果过分理论化，测试成绩波动大，适用平台范围狭窄等不足。特别是测试结果不直观，难以被理解，很少有人能记得住那些繁琐的得分，而这些得分也难以和用户使用计算机的实际感受直接联系起来。“一分钟测试”这个小工具就是为弥补这些不足而产生的。下载地址：http://www.gentle-breeze.com/chinese/software/zwtest/zwt.exe，软件大小只有647k，要求的最低配置是奔腾级别以上CPU、16MB内存、4MB显存显卡（现在没有什么机器达不到这个要求了吧？）；软件要求Win9X/Me/2000/XP，DirectX版本高于7.0。

一、测试机器性能

运行“一分钟测试”，软件将首先进行各类初始化操作，缺省还将进行预备测试，然后即可进入软件主界面，如图1。“一分钟测试”的测试项目有“32bit整数运算性能”、“单精度浮点性能”、“32bit内存传送性能”、“磁盘读写平均性能”和“Direct Draw性能”五项，每一项的测试成绩都含有“绝对速度”和“相对速度”两个结果，每项测试的“绝对速度”各有其不同意义（大家可参考软件的帮助文档，里面有对“绝对速度”的详细解释说明），但这些数值都不便于记忆，所以建议用户更着重于“相对速度”这个结果，该结果是绝对速度与基准系统绝对速度的比值，例如：如果当前系统某项测试成绩“相对速度”为2.00，其意义就是当前系统此项性能是基准系统的2倍。



图1

单击界面下方的“开始测试”按钮即可开始测试，在测试过程中，单击“停止测试”按钮可立即停止测试。为了能得到精确的测试成绩，测试之前建议将其他程序全部关闭，最好是完全重新安装操作系统的“干净”机器。注意系统托盘里的某些图标可能代表某个开销巨大的软件，例如病毒防火墙等，应将其退出。测试完成后，会出现如图2所示的对话框，告诉你测试得到的“一分钟Mark”值。

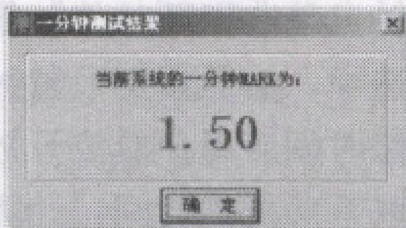


图2

单击“测试结果分析”按钮会出现如图3所示的对话框，为你详细列出机器的软硬件配置和测试成绩，最让笔者感兴趣的是这里还显示着一项“性能分析与升级建议”，相信这会对大家深入了解机器性能很有帮助，只可惜目前版本还不支持，只能期待新版本的问世了。

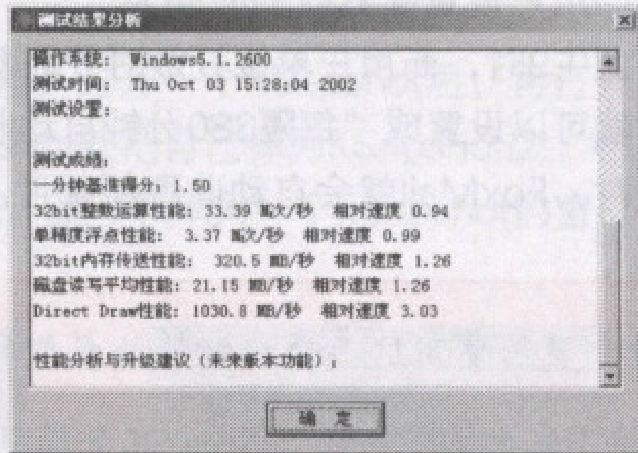
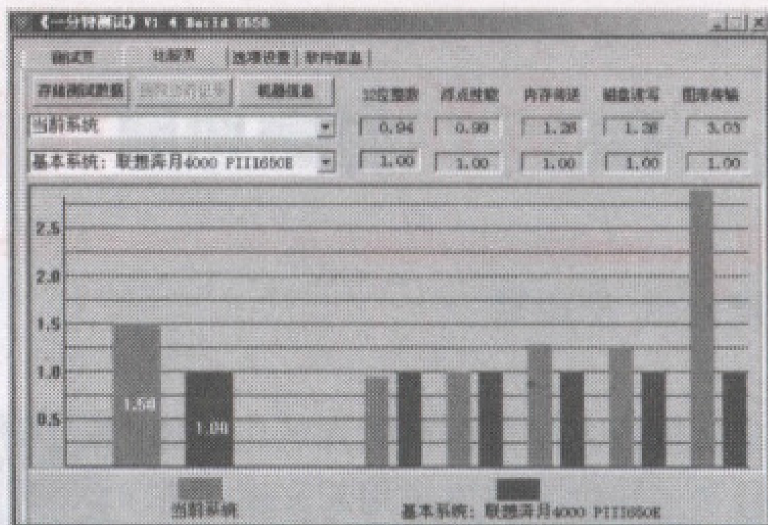


图3

二、和其他机器的性能比较

我们必须把自己的测试成绩和其他机器比较一下才能知道自己的爱机到底处于什么水平。单击“比较页”选项卡，进入“比较页”，如图4，可以看到软件以“联想奔月4000 PⅢ 650E”为基准平台进行比较测试，而所谓的“当前系统”就是指你自己的机器，在这里软件用一个柱状图表来显示比较结果，其中红色表示你的机器，蓝色表示基本系统，图表最左边是总体得分，接下来是各分项成绩。单击“机器信息”按钮可比较两台机器的详细配置，如图5。


图4

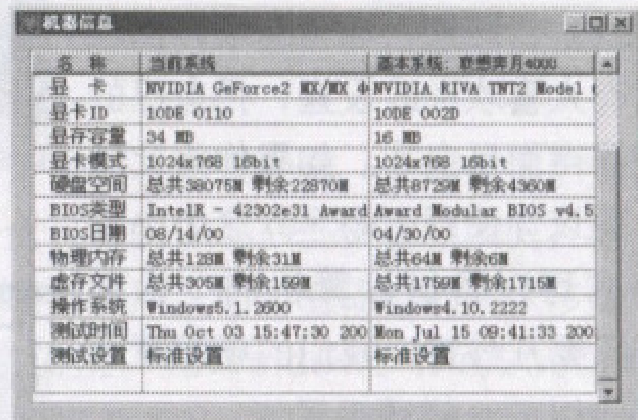
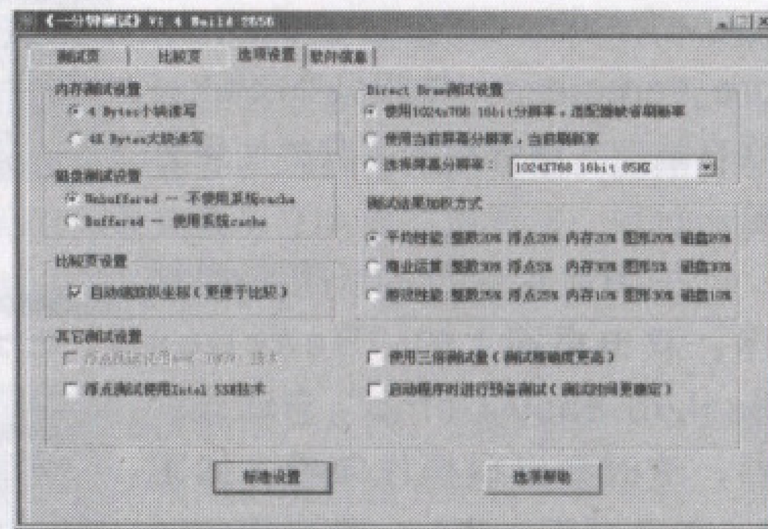


图5

三、选项设置

打开“选项设置”选项卡，如图6，在这里可对测试方法进行设置。为了让测试结果更接近真实，软件默认使用保守设置，例如将内存设置为小块读写、磁盘测试不使用磁盘缓存、浮点运算测试不使用3D Now!或SSE技术等，如果用户更改了这些选项，你会发现测试成绩会大大提高。


图6

藏在图片中的“秘密”

■辽宁 柳林

使用电脑最怕别人看到自己不想被看到的文档资料，隐藏、加密往往也无济于事。其实将你的文档“秘密”藏在图片中，那就不用再担心了。这里使用一个DOS中的copy命令就可以实现。

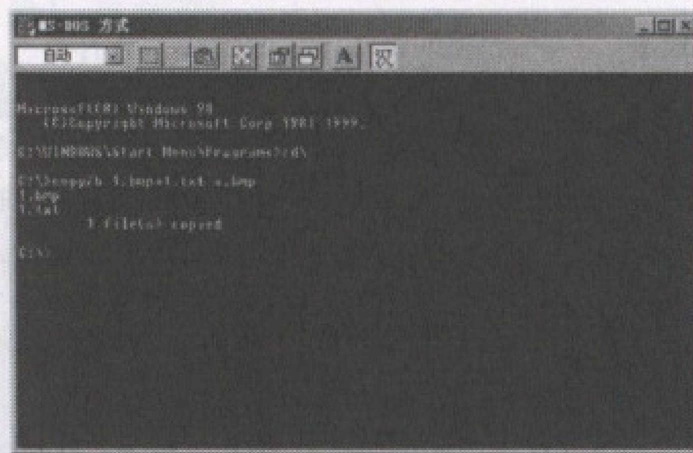


图1

假定我们的文档为1.txt，而想借助的隐藏图片为1.bmp，那么在MS-DOS下键入：copy/b 1.txt+1.bmp a.bmp（如图1），然后回车就会得到一个a.bmp的图片文件，这个图片文件可以用看图程序打开，但丝毫看不出改动的痕迹，如果用“记事本”程序打开它，看看你的“秘密”是不是就存在其中了？

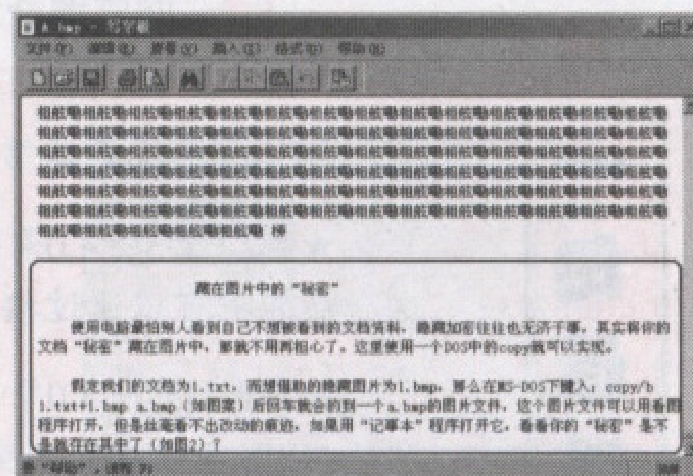


图2

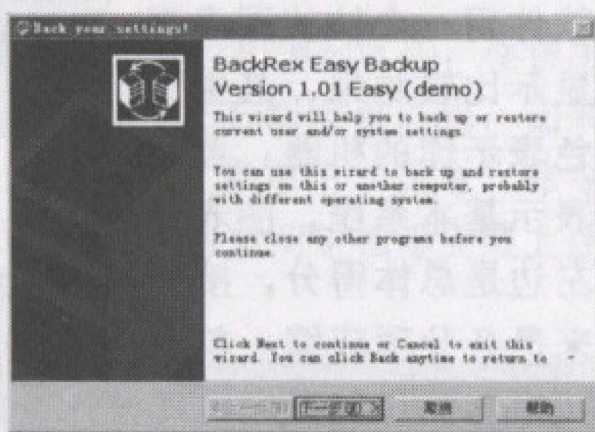
备份计算机的个人设置

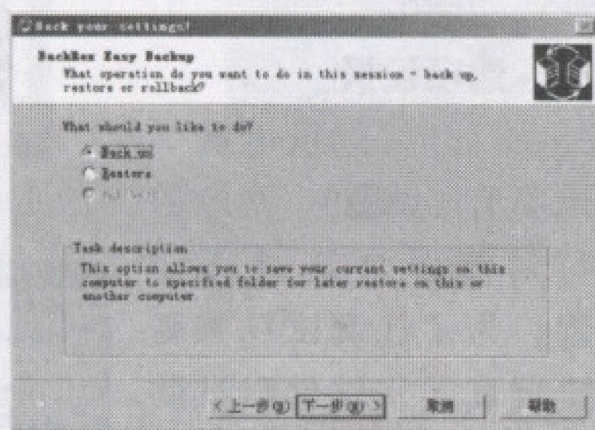
■山东 郑振涛

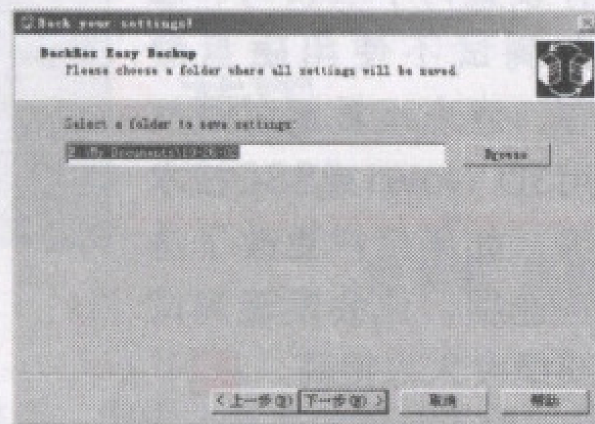
很多人都为自己常用的电脑进行了一些个人设置，用起来感觉非常顺手。可是当你重装系统之后，这些设置都会消失，我们又要花很多时间重新设置，非常麻烦，而且经常有人喜欢乱改设置，把自己的电脑弄得面目全非。如果你为此烦恼，建议你使用BackRex这个小工具，它可以备份计算机的个人设置，只要几秒钟，我们的电脑就会变得和以前一样顺手了。

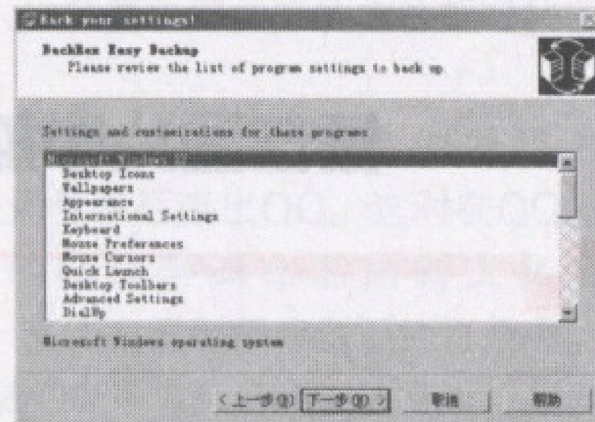
BackRex的下载地址是http://www.backsettings.com/demo/bre_demo.exe，体积只有380k。现在就向大家介绍一下它的使用方法。

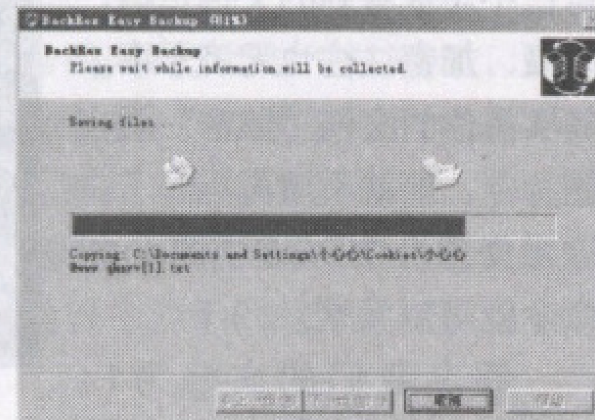
关闭前台运行的所有应用程序，双击桌面上的“BackRex Backup Easy Demo”启动该软件，这时会出现操作向导，**如图1**。单击“下一步”，在出现的对话框中选择你想要进行的操作，**如图2**。“Back up”为备份设置，“Restore”为回复设置，既然是第一次使用，当然选择“Back up”了。单击“下一步”，为设置选择备份目录，**如图3**。单击“下一步”，出现BackRex可备份的设置列表，**如图4**，可以看到它可以备份的内容非常多，而且非常全面，包含了Windows、IE、Office、OE等一系列相关设置。再单击“下一步”，程序开始扫描并保存当前设置，**如图5**，保存完成后，按“完成”关闭程序，备份过程即告完成。


图1


图2


图3


图4


图5

如果你不慎卸载了BackRex也没关系，在备份系统设置时BackRex也会把自己备份一份，进入保存系统设置的目录，双击BackRex.exe就可以启动BackRex了。

FoxMail使用技巧几则

■湖南 aj

一、发送匿名邮件

基于某些特殊原因，我们有时在发送电子邮件时不希望收信人了解自己的个人信息。如发信地址、用户名等，这时可以采用如下方法发送匿名邮件。

在FoxMail帐户列表框中选择需要用于发送匿名邮件的帐户，在帐户名称上单击鼠标右键，从快捷菜单中选择“属性”命令，打开“帐户属性”对话框，将“个人信息”对话框中的所有信息清除。

以后当你使用这个帐户发送电子邮件时，收信人就不会从电子邮件中得到你的发信地址、用户名等信息了。

注：请大家慎用此方法发送邮件，因为没有发件人地址是垃圾邮件的显著特征之一，而且此方法也不是万无一失，多少会留下一些蛛丝马迹。

二、合并多个邮件

许多朋友订阅了一些以文本格式发送的电子杂志，时间一长，收件箱中就会保存许多电子邮件，不仅占用空间，而且也不便于查阅。这时可以将多个电子杂志邮件合并在一起。

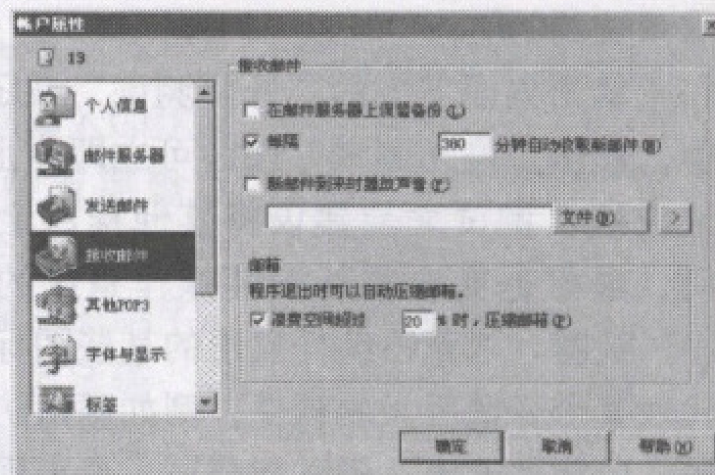
在收件箱中选中需要合并的多个电子邮件，然后选择“文件”菜单中的“保存为”命令。在打开的对话框中设置文件保存路径及存盘文件名，单击“保存”按钮将文件保存在计算机中。

三、定时接收电子邮件

有些单位为了管理上的方便，只在每天固定的时间段开放对外联系功能，用户只能在固定的时间段内才能进行电子邮件收发工作。如果你临时有事外出或者在开放对外联系时间内忘记接收电子邮件的话，那么就有可能错过接收一些重要的电子邮件。这时你可以试试如下方法，让FoxMail定时为你自动进行电子邮件的接收工作。

1.在FoxMail帐户列表框中选择用于定时收发电子邮件的帐户，在帐户名称上单击鼠标右键，从快捷菜单中选择“属性”命令，打开“帐户属性”对话框。

2.在左侧窗口中单击“接收邮件”图标，再在右侧的对话框中将“每隔X分钟自动收取新邮件”复选框选中，然后根据设置时的具体时间与用户单位开放对外联系功能的时间，计算出相应的时间间隔（X分钟），并将其填好，**如图1**所示。如用户设置参数时的时间为上午9时，而用户单位开放对外联系功能的时间为15时至17时，那么就可以设置成“每隔380分钟自动收取新邮件”，这样到15时20分钟时，FoxMail就会自动收取新邮件。


图1

一句话技巧

ACDSee 4.0是非常常用的软件，软件中提供了快捷键，灵活使用这些快捷键能给我们的使用带来很大的方便。

★在ACDSee 4.0看图界面中，在按下鼠标左键的同时按下鼠标右键，ACDSee会在全屏观看和正常观看之间来回切换。这个功能也可以通过按“F”键实现。（北京 Worker）

★在ACDSee 4.0中，小键盘的“+”、“-”、“*”、“/”也被赋予了功能，“+”是放大图片，“-”是缩小图片，“*”让图片在屏幕内完整显示，“/”使图片原大显示。（北京 Lyen）

★在翻看很多图片时，可按“Page Up”、“Page Down”，也可以使用空格键（Space）和后退键（Back Space）来实现。（北京 Lyen）

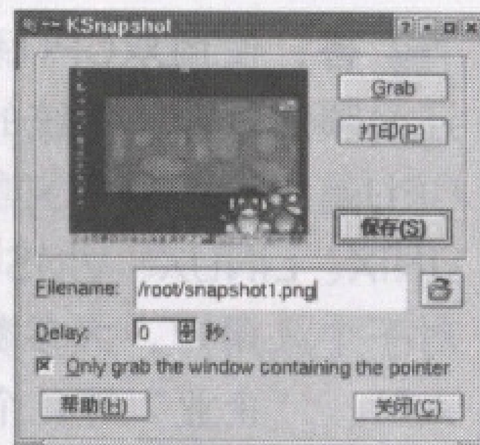
Linux下也抓图

■安徽 屠志成

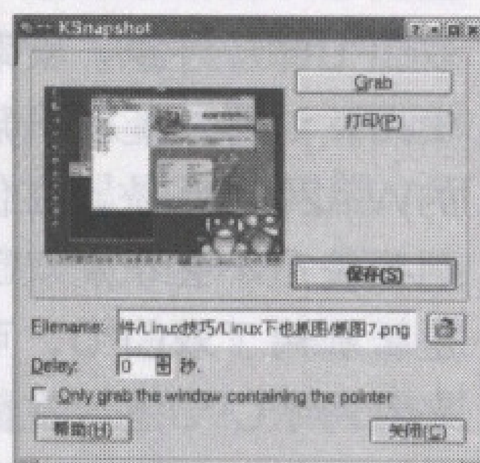
RedHat Linux 7.3中有一款小巧的抓图软件——KSnpshot，用法简单，功能却一点也不弱。下面介绍用它抓图的一些技巧。

一、抓取桌面

1.如果想抓取桌面而这时你还没有打开KSnpshot，这没关系，打开它看一看，怎么样？整个桌面已被抓了下来，抓取的图片显示在预览区内（如图1）。在KSnpshot的窗口中，默认情况下抓图延迟（Delay）时间为0秒，"Only grab the window containing the pointer"（只抓取窗口中包含的内容）前的复选框（下文简称"复选框"）为选中状态。不管这两项有什么变化，只要是刚打开KSnpshot，它总是抓取整个桌面。

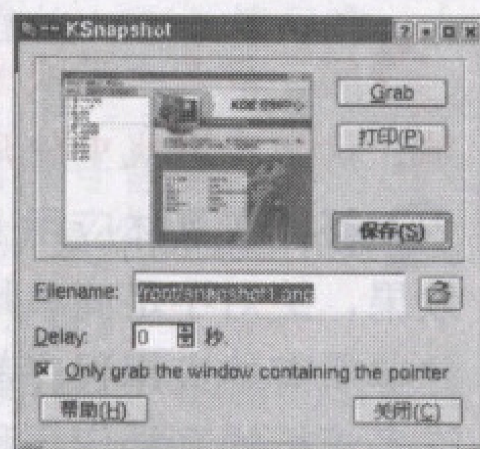

图1

2.如果KSnpshot已打开，想抓取桌面时，需要取消复选框，把延迟时间设为0秒。单击"Grab"按钮后，KSnpshot自动隐藏起来，在桌面的任意位置上单击鼠标，整个桌面便被抓了下来（如图2）。


图2

二、抓取窗口

需要抓取特定窗口时，可选定复选框，把延迟时间设为0秒。打开需要抓取的窗口，单击"Grab"隐藏KSnpshot之后，在窗口中的任意位置单击鼠标，KSnpshot复原，这个窗口便被抓取并显示在预览区内（如图3）。


图3

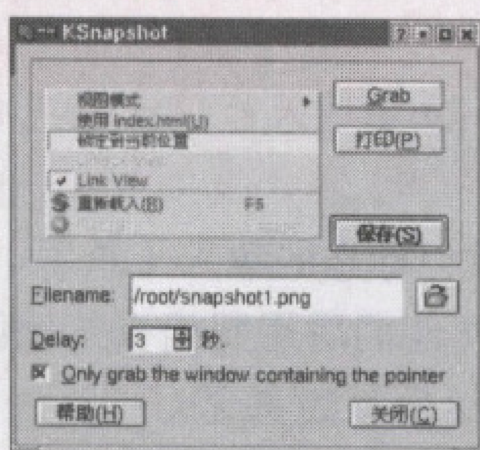
三、抓取弹出式菜单

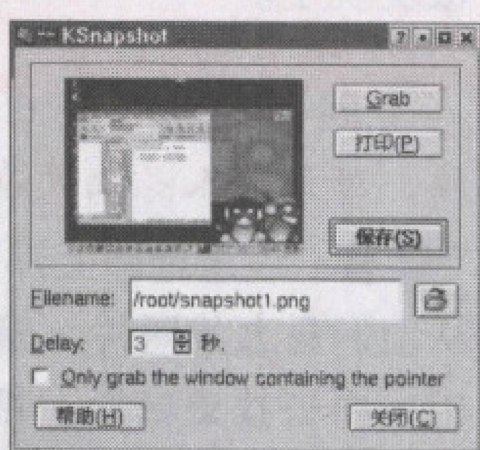
我们知道，弹出式菜单是较难抓取的，因为只要我们在其它任何地方点一下鼠标，它就会缩回去。在Windows中，用抓图软件抓取弹出式菜单，一般需要使用快捷键，而KSnpshot则不需要，方法如下：

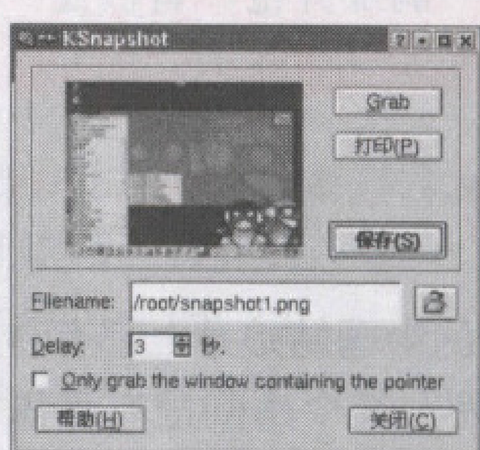
选定复选框，选择大于0秒的延迟时间（最好是3秒以上，这样才能有比较充足的时间来打开菜单）。单击"Grab"隐藏KSnpshot之后，从窗口或面板中打开弹出式菜单（如下拉菜单、上弹菜单、开始菜单、右键菜单以及它们的二级、三级菜单），把光标放在菜单上不动，延迟时间结束，KSnpshot复原，弹出式菜单被抓取（如图4）。这个时候抓取的弹出式菜单是不带任何背景的，如果想抓取带背景的，只要取消复选框，再按上面的方法操作就行了（如图5、图6）。

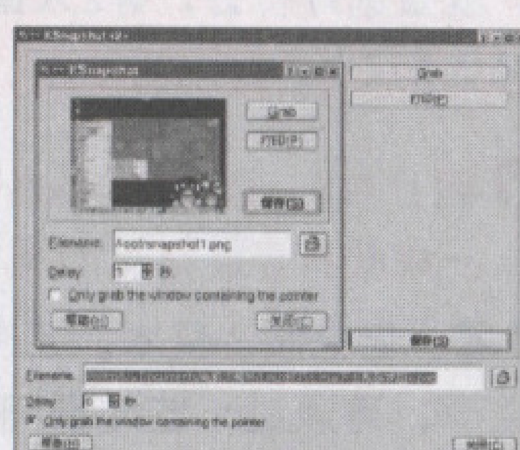
四、抓取自身窗口

这是KSnpshot的一个特色功能，打开一个KSnpshot后，再打开一次KSnpshot，这样第二个KSnpshot就把自己标为KSnpshot(2)，把其中一个设成"抓取窗口"的方式，就可抓取另一个KSnpshot的窗口了（如图7）。


图4


图5


图6


图7

购买闪存盘应注意的几个问题

■山东 注册表

现在随着多媒体技术的日益发展，用户之间需要交换的数据越来越大，3.5英寸的软盘已不能满足用户的需要了，而闪存的崛起正好可满足用户的需要，它具有容量大、体积小、安全可靠、便于携带等优点，最近一段时间闪存盘的价格又下降了不少，相信有不少朋友都有打算购买的意向，下面就谈一谈在购买闪存盘时要注意的几个问题。

一、选择合适的类型

目前闪存盘的类型主要有加密型、无驱动型、启动型等。加密型闪存盘可对盘上的数据提供安全可靠的保证，但该类型的闪存盘一般情况下需要安装驱动程序才能正常使用，而无驱动型的在大多数操作系统下无需加载驱动即可正常使用，如Windows Me/2000/XP、Linux 2.4及其以上版本、Mac OS 9.X等。但由于Windows 98并未携带USB Mass Storage类设备驱动，因此必须安装驱动程序。启动型闪存盘可在支持USB设备启动的主板上引导电脑启动，同时价格稍贵一些，加密型则是针对那些对数据保密性要求较高的用户来说的。我们在购买时，一定要根据自己的需要，购买合适的类型，比如对于大多数普通用户来说，购买闪存盘只是为了方便交换数据，对数据的保密性要求不高，那么选择无驱动型就可以了。

二、注意加密的方式

对于那些对数据保密性要求很高的用户来说，选择加密型闪存盘是必然的，同时还应该注意厂家所采用的加密技术是否完善可靠。目前市场上有一些比较好的加密闪存盘，采用了多重加密技术，首先具有像软盘一样的写保护开关，其次采用软件加密和数据加密等，不仅对闪存盘的访问进行加密，而且还对其中的数据进行加密。采用这样的加密技术后，就算是别人把闪存盘中的数据芯片取出来，也很难读取其中的数据。

三、注意启动盘的方式

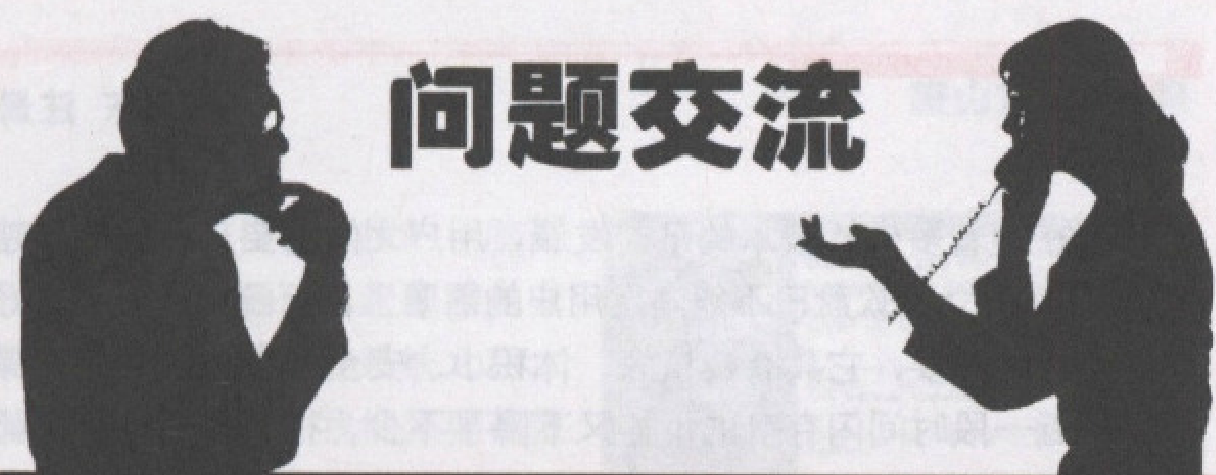
由于启动型闪存盘涉及到操作系统版权问题，因此厂家在生产中往往没有直接提供启动功能，而是需要我们自己制作，因此用户在购买时一定注意启动盘制作方法。比较好的产品往往会提供启动盘的制作工具，有的甚至还可制作启动型杀毒盘以及制作软盘镜像文件。还要注意是否支持USB-HDD和USB-FDD两种启动方式，因为支持这两种启动方式的闪存盘适应面更广泛一些。

四、闪存盘的价格和容量问题

目前市场上的闪存盘的种类繁多，提供的功能越多价格相对来说也就越贵，因此我们在购买时一定要从自身的需求出发，在容量、功能和价格这三者之间作充分的考虑，在性能和价格之间找到合适的平衡点，另外就闪存盘的容量来说，一般在16～128M之间就可满足大多数用户的需要了。

除了以上几个方面外，我们还要考虑到厂家的知名度、技术实力、产品质量和售后服务等。以上是本人对购买闪存盘的一点心得体会，希望对打算购买的朋友能有所帮助。

应用 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5



多CPU使用问题集

四川 龚胜

问：请问是否所有Intel的CPU产品都支持多CPU的使用？AMD是否也生产支持多个CPU同时使用的产品？

答：Intel从奔腾Pro开始，除了服务器专用的Xeon系列对多CPU使用提供完善支持外，很多价格便宜的民用级CPU也能支持双CPU的使用。比如大多数PⅢ Coppermine系列都可以使用SMP（对称式多重处理）组成的双CPU系统，当然这需要依据具体的型号和序列号来确定。因而在购买时应向销售商询问各种不同型号的CPU是否能使用SMP，也可到Intel的网站上查询具体哪些产品支持多CPU系统。

AMD Athlon XP的部分低频率产品可以支持多CPU应用，此外Athlon MP处理器是款专为支持高性能多处理器服务器及工作站而设计的第7代X86处理器。Smart MP技术是AMD多处理器平台的主要功能特色，由于可以提高两个中央处理器、芯片组及存储器系统之间的数据传输量，因此能大幅提升整体平台的性能。AMD Athlon MP处理器采用已获专利的QuantiSpeed结构，其中包括设有硬件数据预取功能的高性能全速高速缓存，全面设有流水线的超标量（superscalar）浮点运算器，以及一个专用的L2翻译后援缓冲器（TLB）。该处理器可与性能稳定的AMD Socket A结构兼容，并可支持DDR内存；不过支持AMD多CPU产品的主板在市场上很难找到。

问：请问目前有哪些操作系统支持多CPU的使用？是否需要特别的设置？在Win2000中如何知道使用了双CPU?

答：使用双CPU系统除了CPU、主板等硬件支持外，还必须注意操作系统的支持，在Win95/98及DOS下使用双CPU是没有任何意义的。目前有Windows NT/2000/XP及UNIX、LINUX、VMS等操作系统支持多对称处理器。当然对于个人用户，大多数都使用Win2000。Win2000分“个人”、“企业”等几个不同的版本，“企业版”支持6个以上的CPU，“个人版”支持两个CPU。在Win2000中使用双CPU时应注意，安装Win2000系统时需要两个CPU一起使用，这样才能正确辨认双CPU。如果以前用单CPU安装的Win2000系统，在使用双CPU后需要重新安装系统，否则系统是不会识别双CPU的。要判断Win2000中应用程序是否利用了双CPU，可以打开Win2000中的任务管理器，来看两个CPU是否在同时工作（支持双CPU）还是在交替工作（不支持双CPU）。

问：我是个游戏爱好者，最近想配台使用多CPU的电脑，请问在游戏中使用多CPU是否有意义？

答：在具体应用上，需要明确指出的是双CPU的使用效果，绝对不是简单地等于单CPU的两倍。这首先是因为并非所有的应用程序都是多线程的。测试表明，通过运行许多流行的高端应用程序所表现出的总体性能，配有双处理器的系统并不比配单处理器的系统优越多少。甚至对于AutoCAD这个最流行的工作站应用，也没在配双CPU的系统中得到任何改善，因为它不是多线程程序。只有选择CPU任务繁重的应用——例如Adobe Photoshop、3D Stu-

娱乐 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

《杀手2——沉默的刺客》问题集

问：在Kirov Park Meeting这关里，要刺杀两个人：一个将军和一个黑手党老大。可是一开枪只能打死一个，另一个就逃跑了，导致任务失败，这里如何过去？

答：用狙击枪杀死黑手党老大就可以了。如果想两个都杀，就要选好机会，等2人握手的一刹那开枪！有机会一枪干掉他们2个。

问：在Shogun Showdown这关，很多门都有红外线装置，一碰就报警，怎么办呢？

答：老艺妓、早本，还有你救的中国姑娘身上都有特殊钥匙卡，可通过一些光栅门。另外，某个房间里有套黑色忍者服，对你也有帮助。

问：在Basement Killing这关中，我到了地下的电脑房，看到那个刺杀的目标在操作电脑。可我一过去就被发现了，这是怎么回事？

答：这里你要看地上，别踩地上的香蕉皮，这样就不会被发现了。

问：在Temple City Ambush这关好像是要我找2张照片，可是敌人身上没有呀？

答：注意地图上那两个黄色标志的敌人（杀手），不是从他们身上找照片，而是杀死他们后用照相机给他们2个照相！再去找史密斯，把照片给他就过关了。

应用

dio Max，才能利用多处理器的优势。即使是在这些程序中，也只有某些功能是多线程的。例如，在Softimage中，Mental Ray绘制使用了两个处理器，然而OpenGL绘制只使用主CPU。最后很遗憾地告诉你，目前绝大多数游戏都没有对双CPU提供支持，因此并不能在双CPU系统中获得效率的提升。

读者 James问： 我使用普通电话拨号上网，最近我的电脑忽然出现很难成功拨号上网的问题，偶尔能拨号成功却又在校验密码时出错，请问产生此问题的原因有哪些？

答： 引起Modem不能正常拨号的原因有很多。对于内置猫来说，可能是出现了设备冲突或兼容性问题；对于外猫来说，可能是连接线或COM口出现了问题。在排除Modem的问题后，检查一下驱动程序是否存在问题，可将驱动程序删除后重新安装。不过出现此类问题，最大的原因可能在电话线路上，你可另接一个话机，确认连接Modem的电话线没有问题。如果接的是分机，要注意是否安装了电话防盗打功能。另外要特别注意的一点是，在国内销售的普通Modem都识别标准的440Hz拨号音，如果开通了呼叫转移等程控新功能后，拨号音的频率就会改变，这时Modem就不能正确识别拨号音了，而给出无“拨号音”的提示，这时解决的方法是在Modem属性设置中将“拨号前等待拨号音”选项去掉。

一般在上网高峰期，当通信线路或ISP的密码验证服务器繁忙时就容易出现密码验证失败的问题。这类问题，与你自己的电脑设置没什么关系，因此是无法处理的，只能耐心多拨几次，并尽量避免在高峰期上网。现在各大城市都有很多ISP，上网价格相差较大，有些上网价格便宜的ISP由于使用的人多，而中继线路不足，出现此类问题是比较常见的。这样会白白浪费你的电话费。大家应慎重选择ISP。

四川 龚胜

读者 三力问： 我在家中用ISDN上网利用两条64kbps通道以128kbps下载资料，但下载的字节数最高也只有6kbps，有时只有3kbps或4kbps，而在单位用ADSL上网，常常感觉速度也很慢，下载速度只能达到几kbps，不知原因何在？

答： 对于ISDN，如果连接速度确为128kbps，下载本地服务器上的文件，速度应能达到10kbps以上。很可能是因为你并未打开双通道，或电信、ISP方面限制了双通道的使用，最好及时与相关部门联系处理。ADSL的最低连接速率在256kbps以上，对应的正常下载速度在20kbps左右，但ADSL常常有速度不稳定的情况出现。另外由于出口总带宽的限制，我们在访问国内、国际网站时速度相差较大则是正常的。

四川 龚胜

读者 TCO99问： 我新装一台电脑，使用一切正常，但最近我发现在开机时会显示“Master IDE No 80 cable install!”的提示，请问这是怎么回事？另外我接上原来的老硬盘，想把资料备份到旧硬盘中，但开机后不能进入Win98，屏幕上显示乱码，不知原因何在？

答： 这个提示是说，你的主IDE接口上使用的不是80芯的硬盘数据线，尽管这并不影响电脑的正常使用，但会让你的硬盘无法工作在DMA66/100模式下。由于传输速率的提高，为加强抗干扰能力，支持ATA66/100/133的硬盘必需配合专用的信号排线使用，才能达到较高的传输速率。与普通的硬盘线不同，Ultra ATA/66/100排线由80条信号线组成（其中有40条用于抗干扰的地线），非常密

娱乐

问： 在The Death of Hannelore这关，我干掉了医院顶层的女医生，可是任务却失败了，怎么回事？这关的任务不就是干掉这个医生吗？

答： 你肯定被别人看到了！你要趁没人时把医生的尸体拖到地图上红色标记的小库房中。另外，这关是不得伤害任何平民的。

问： 最后一关，我费劲消灭了所有的敌人。扎瓦洛科劫持神父在教堂里，可就是找不到，怎么回事？

答： 忏悔室里，细看那块红色的区域，原来扎瓦洛科押着维多利奥神父就躲在里面，被发现后扎瓦洛科会逃跑，这时动作要快，消灭他就是大结局了。

《风色幻想2》问题集

问： 游戏角色升级后的点数怎么分配才好呢？

答：

莉芙： 破甲弹、破魔弹，再有剩余就加在回血招式上。

亚修： 震撼弹、睡眠弹。

卡琳： 偷抢拐骗的招式。

焰： 随便（反正中期就离队了）。

艾雷斯： 裁之刃（唯一全画面攻击的“特技”）。

杰诺： 天地一击、剑风闪、凝气。

沙迪克： 蚀魂剑（加满可吸敌30%血）。

凡妮亚： 落雁闪、舞雁闪、激励。

应用

集，外观与普通40芯IDE信号线有明显不同。

第2个问题估计是两块硬盘存在兼容性的问题。有些“老”硬盘（比如容量2G以下的那些硬盘）与新硬盘合用时，可能存在类似问题。建议你将两块硬盘分别接不同的IDE口试试，看能否顺利安装使用。

四川 龚胜

读者 Telman问：我的电脑使用一个杂牌内“猫”，在Win98上用是正常的，安装Windows XP后，系统虽能识别，但上网时很爱掉线，请问原因何在？

答：这很可能是Windows XP与该内猫存在兼容性问题。Windows XP自带的驱动程序对很多较老的杂牌硬件的兼容性都不太好，建议你最好去该内猫生产厂家的网站看看，是否提供了专门用于XP下的驱动程序。或者试试换用其它采用类似芯片内猫的驱动。

四川 龚胜

读者 张迪问：最近在玩游戏时，为避免影响他人，我使用了耳麦，可出现了一个奇怪现象，就是把麦克风打开之后，常常就有广播的声音。请帮助我解决这个问题。谢谢！

答：这涉及电磁干扰的问题。估计是因为当地广播的某个频率正好你的耳麦能接收（具体原理，我想可能有些类似矿石收音机）。建议你换一个耳麦或改变一下电脑摆放位置，另外机箱一定接地。

四川 龚胜

读者 周涛问：我是《大众软件》的忠实读者，我有一个问题想问：我家里的电压时常不够，无法正常玩游戏，请问能不能用家用稳压器，而不用UPS，来让电脑稳定运行？

答：由于工作原理的限制，就是几百元的后备式UPS都不能解决电压偏低不稳问题，更不能使用一两百元的廉价“稳压器”、“冰箱保护器”之类的产品来解决电脑的稳压问题。对于质量较好的电脑机箱电源，本身就具备一定的稳压和电压宽容度，一般可不用外加稳压装置，如果电压波动比较大，最好选择精密电子设备专用的参数稳压器（比如“铁塔”牌参数稳压器，1KV的价格在1000元左右），或在线式UPS。否则对电脑有害无益。

四川 龚胜

读者 铁头问：我在买DVD影碟时，看到有人在说什么D5、D9、D10之类的盘片格式。请问这是什么？如何选购？

答：这是DVD光盘的格式简称。众所周知，DVD盘由上下两片片基组成，每片片基上最多可容纳两层数据，DVD光头能够通过调整焦距来读取这两层信息。D5则是DVD-5 的简写，即单面单层（Single Side Single Layer），最大容量为4.7GB左右，一面是数据区，另一面是文字（图案）印刷区，许多国产DVD电影盘片即采用该格式；D9则是DVD-9的简写，即单面双层（Single Side Double Layer），最大容量在8.5GB左右，同样一面是数据区，另一面是文字（图案）印刷区，一些播放时间较长且画质较好的影片多采用这种格式；而D10则是DVD-10的简写，即双面单层（Double Side Single Layer），最大容量9.7GB，两面均为数据区。D5和D9是市面上较为常见的2种盘片格式，不过在一般情况下，D9光盘装载的影片播放效果，相对而言比有损压缩的D5盘片（同类影片）要好。如果你需要高清晰度影片，可以使用D9盘片的影碟。

湖南 苏旅

娱乐

美羽：无忧断影斩、凝气。

裘卡：吸魂之阵、影牢。

问：我有很多宝石在炼金时都不能装上去，这是怎么回事？要怎样才能装上去？

答：至少要跑两个地方的炼金屋，才能完全装完5种魂体。例如这个城市的炼金屋只能装2种特殊魂体，那下个城市可能就可以装另外3种魂体了。

问：过了罪人塔的剧情后，接下来便去森林1，森林1走完到了一个镇上，买完东西后有剧情：女主角说迷路了，怎么也走不出去，怎么办？

答：路左边不是都有一个石拱门吗？注意一下它的影子，影子朝哪边就往哪走就可以了。有一个固定顺序可供参考：左、中、右、右、左、右、中、左，按此方法就可以走出去了。

《阿玛迪斯战记》问题集

问：多少级才学会“零式”？

答：幼龙要2转成为巴哈姆特，就会学到了。但零式很耗HP，一次1000……

问：据说游戏中有隐藏关，要怎样才会出现？

答：出现隐藏关的方法，第1是敌人的关卡不要全部杀光，至少要留一个；第2是每关不能超过30回合；第3是女主角路线到第17或18章村庄会出现黑暗圣书的选项对

应用

读者 倍速光驱问：电脑的CPU是PⅢ 600MHz，在Windows 2000的系统属性中，显示出CPU的信息非常正确。但另外装了一个Windows 98操作系统，结果在系统属性中的CPU显示信息，就成了什么通用Intel X86处理器。这是怎么回事啊？我的CPU开机自检型号正常，而且平时运行也没发现什么问题啊！

答：这种现象是很正常的，其原因主要在于你安装的Windows 98操作系统对PⅢ 600MHz CPU的识别出现的问题。当年推出Windows 98时，Intel的CPU产品还未发展到Pentium Ⅲ（该处理器于1999年2月正式推出），同时Pentium Ⅲ处理器也经历了Slot 1到Socket 370架构的转变，因此老旧的Windows 98操作系统是无法完全正常识别后来出现的新CPU的。但Windows 2000则是出现在Pentium Ⅲ处理器上市的时间之后，对当时主流的硬件支持效果颇佳，当然对当时主流Pentium Ⅲ处理器的识别是非常准确的了。如果你不放心，建议使用专用的Intel CPU测试软件来测试一下，一般都可得到满意的答复。

这里要提醒一下一些读者，如果你们的硬件测试软件是老版本的话，请及时更新为新版本（如果该软件还能及时更新），这样对一些新型硬件设备的识别会准确得多；而如果用2000年的硬件产品测试软件检测2002、2003年出现的硬件设备，则难免会出现这样的问题。

湖南 苏旅

读者 罗军问：我的显示器最近开机后几分钟之内屏幕就会有所变化，一般是缩小几毫米，有时候还“突突”地轻微抖动。请问这是怎么回事？

答：这是典型的“呼吸效应”，一般又称作“温飘效应”，对于目前CRT显示器来说这是正常现象，而在采用珑管的显示器上更为明显。因为CRT显示器内部含有显像管和大量的电子元器件，开机启动后需要一定的预热过程，这样在显示器的画面上就有可能会出现轻微抖动及位移现象，而过了一段时间后这种现象就会消失。如果你的显示器在一段时间内就恢复如初，那么就是正常的；而如果抖动位移较为厉害或者持续时间过长，则很可能是显示器出现了质量问题。此外在使用显示器时也要注意防止周围电磁设备的干扰，如音箱就最好距离显示器远一点。

湖南 苏旅

读者 撒拉天使问：我的主板是精英BX系列，最近想买个IBM 80GB的大硬盘，请问我的主板能支持大硬盘吗？此外，我的主板对PC133规格的内存支持程度如何？

答：这个问题以前也曾经简单地解释过，Intel BX芯片组时代的主板，大多不支持30GB以上的大硬盘，如果要支持的话，则需要升级主板的BIOS版本。精英主板的BIOS下载地址是：http://www.speedy.com.cn/product/mainboard/index.html。

如果你的主板不支持这类大硬盘，一般通过刷新新版的BIOS ROM都可解决问题。如果刷新了BIOS还不能解决问题，则需使用Disk Manager等磁盘分区软件（DM是ONTRACK公司发布的IBM硬盘管理工具）对大硬盘进行软支持。在http://www.mydrivers.com可以下载DM的最新版。

至于内存，由于有着向下兼容的优势，一般而言，PC133规格内存是可正常在你的Intel BX芯片组主板上运行的。

湖南 苏旅

娱乐

话，到22章会出现齐格飞来救援，之后会多一章隐藏关卡最后的头目会出现。只有女主角线才有隐藏关，男主角线没有。

问：请问一下“碧绿原石”的用途是什么？因为它显示的是“????”，是不是用来佩带的呢？

答：第18章后，交给城镇中的炼金术师，可得“毒龙之鳞”。纯白原石、漆黑原石同样也可交给他炼。

问：毒龙之鳞有啥用？毒魂与毒血有什么区别？

答：毒龙之鳞对自己的魔兽使用有毒魂效果。
毒魂：麻痹无效，普攻15%使敌人麻痹。
毒血：中毒无效，普攻15%使敌人中毒。

晶合后院 c8问：在玩《流星蝴蝶剑.net》时，第2关我把所有敌人都消灭了，为什么还不让过关？

答：在离关底大门的第2个城楼上有个开关，攻击那个开关即可打开关底的大门，但须注意有时间限制，连蹦带跳地过去就行了。

晶合后院 fly

晶合后院 cross问：在玩《极品飞车——闪电追踪2》时，我选警察，却不知如何抓电脑的赛车？

答：当电脑控制的目标赛车出现时，先按H键亮警灯，这样才可以去抓，并且能进行呼叫援助。有3种方法：1.目标赛车会出现血槽，你可以不停地撞它，撞没血就行了，呼叫直升机直接扔炸弹也很好用。2.布置钉子路障，但要注意自己可别开上去。3.直接开到目标赛车前边别住，这个比较省时间，但要求开车技术比较高。

晶合后院 fly



来信照登

Walker，您好！

我是给《大众软件》投过稿的一位作者陈昀，最近在投稿过程中遇到的一件事情让我深有感触，所以写信给您说说。

我想表扬负责"实用软件"栏目的风行水编辑。前日，我和他晚上9点多的时候在QQ上遇见，他正在着急找一篇介绍"多媒体实例制作"的文章，用来替换下一篇一稿多投的文章。因为有这方面的经验，我要求写此文。但我以前没有写过此类的文章，所以写的过程很不顺利，原打算2个小时左右写完的稿子，一直写到凌晨3点多才将初稿交给风行水编辑。他一直在杂志社等我完成文章，并且看了我的初稿后，耐心指出我的问题，要求我改正，直到早晨8点钟我才将基本完成的稿子给编辑。然后编辑就开始修改，并且不断就一些问题向我询问，任何细节都不放过，并认真核对每一张图片。风行水编辑一直很耐心，从来没有责怪我的疏忽，还顺便教给我一些写稿的基本技巧，让我受益匪浅。

从头天晚上9点钟，这位编辑一直工作到第二天中午12点多才最后定稿，连午饭都没有顾得上吃，自始至终都很细心，对读者非常负责，还按照我文章介绍的方法亲手制作一次，每个对话框的设置都很注意，而每张有细微失误的截图也都认真找出，让我重新抓图。这让我十分敬佩也十分感动！

这件事情，让我知道了做编辑的不易，也更明白了《大众软件》为什么能从1995年创刊时"简陋"的一本杂志，发展到现今有如此大影响力的一本人人皆知的电脑类刊物。这正是由于广大编辑的认真态度和对读者负责的精神，才把住了稿件质量关，为读者着想，让读者满意。

所以我特地写信给您，说说我的感想，也向风行水编辑表示感谢。最后，祝杂志越办越好！

陈昀

2002年10月30日

接到作者陈昀的这封信，让我非常感动。正像我在今年第21期杂志的"编辑部报告"中所写，"《大众软件》一步一步走到今天，从当初的简陋不堪到现在的精美出众，除了读者朋友们的关心和支持以外，还凝聚着杂志社全体同仁幕后的拳拳心血"，这些琐碎的工作，读者朋友们可能并不了解，当然也没有必要去了解。只不过我们时常能听到这样的声音：在你们编辑部工作可真幸福，天天电脑不离手，上网免费速度快，边玩游戏边挣钱……每当此时我们唯有苦笑——再有趣的事情在变成工作之后也会变得极其枯燥乏味，这个道理不亲身经历是不容易想明白的。可我还是必须承认我们是幸福的，因为我们正在做着自己喜欢的工作，个人兴趣和工作能完美地结合在一起，这样的机会并不是每个人都能轻易拥有。

当然我们在这里刊发这封作者来信，丝毫没有向读者朋友们邀功请赏的意思，我们很清醒地知道自己还存在着很多不足，《大众软件》远非完美。即便是认真如风行水，由于刚刚接触编辑工作不久，在今年第21期杂志的"新品初评"栏目中还出现了图片登错的低级错误，引起各方的关注和批评。由此可见，工作是容不得半点马虎和草率的，稍一松懈，杂志上便会出现这样那样的问题，轻则给大家的阅读带来不便，严重的甚至会误导读者，产生恶劣的后果。而编辑部里，还有多少人在工作的责任心和严谨程度上远远比不上风行水呢？更何况消除错误对于编辑来说只是一个基本的要求，我们的编辑和记者更应该做的是及时为读者呈现他们所需要的内容，在这方面我们又有多大的差距呢？

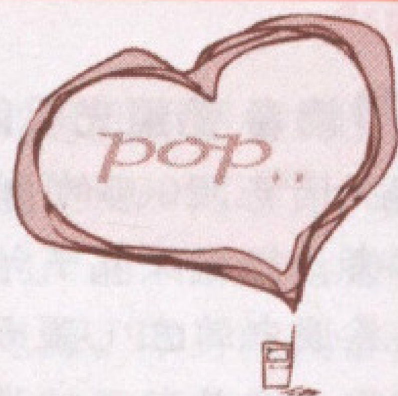
所有这一切，只靠我们自己的力量是远远不够的，因此我们希望并且请求广大的读者朋友们和作者朋友们都能把你们所看到的问题告诉我们，把你们所知道的信息传达给我们，做得好的编辑，我们会及时鼓励，做得不好的编辑，我们会敦促其做出改进，让我们共同努力，让2003年的《大众软件》更加精彩。

这才是我们编发这封信的真正目的。

walker@popsoft.com.cn

2002年11月06日

大众软件短信社区开通啦！



从现在起，只要你有部手机，输入代码"pop"，中国移动用户发送到1010，联通用户发送到9090，然后按照要求注册以后，你就可以进入大众软件短信社区了！社区服务目前有——

短信TOPTEN：只需要按提示输入你中意的游戏或应用软件的名称，然后按提示发送到系统中，即可完成投票。你的宝贵一票将会与信选和网选投票同样有效，也能参加幸运读者的抽奖。

POP留言簿：在这里，你既可给社区栏目组留言，也可给《大众软件》杂志社所属刊物和编辑们留言。

POP大闯关：回答问题，积累分数，每月得分最高的3位智多星将会免费获得最新游戏软件！

短信双周刊：最新游戏秘技和编辑部最新动态，你可以比别人更快地获得编辑部举办的各项活动和优惠信息。

周末热买场：每周六将有5套最新游戏软件5折出售，先到先得。

Popsoft短信社区采取包月形式，月租5元，该费用从用户手机费用中扣除。每月通讯量最大（即发送和接收短信条数最多）的2名用户将免费获得32M闪存！春节期间还将有更大的奖项送给你！聊天、游戏……我们还在制作和正在测试的服务有很多，大家可以在使用中逐渐发掘。偷偷告诉各位一个内幕消息——据说，每个新服务开通后的前5名使用者，都将获得一件神秘礼物哦！

Popsoft短信社区的网站也已开通，大家可以登录http://sms.popsoft.com.cn进入。更精美的图片、更丰富的铃声、更幽默的短信、更多的资讯服务，尽在大众软件短信社区网站！

即日起，相关问题可拨打客户服务电话（010）88118588-5006，或E-mail至club@popsoft.com.cn查询。

来信回答

大众软件的编辑：

你好！我是中国工商银行上海浦东分行技术保障部的工作人员。由于历史原因，我行大部分客户端的软件只能安装在Win98第2版的工作平台上，给管理带来了很大的不安全因素。尽管安装了防火墙等设施，但内部人员随意安装软件以及Win98系统自身的安全性问题，仍然给我们的工作带来很大困扰。因此，在不能大规模变更操作系统的前提下，我们决定安装第3方软件来加强管理，在此希望贵刊能给我们推荐几套软件或把相关的软件公司介绍给我们。

希望贵刊能发挥渠道优势给我们帮助，也希望贵刊事业蒸蒸日上。

林晓：针对这种情况，我们推荐你们使用网吧管理系统一类的软件，其中较典型的有美萍安全卫士，其相关信息请参看http://www.k369.com/smenu.htm。但我们还是强烈建议，在可能的情况下最好还是安装Windows 2000，它本身不仅提供了你们所需要的所有功能，而且还提供了一个非常易于扩展的管理平台。在该平台上有更多的管理软件、安全软件可供选择。

招聘启事

大众软件杂志社晶合实验室招聘评测工程师1名：

岗位要求：该工程师应具有高度的责任心和团队协作精神，能够承受持续的工作压力；热爱IT传媒工作，具备电脑软硬件、网络等相关知识和技能，对于事物有自己的独立观点和看法；具有较好的英文水平、中文文字功底和写作专长，能够独立获取国外相关信息；富钻研精神，能在工作中不断获取和深化相关领域知识；有媒体工作经验者优先。

招聘条件：年龄21～27岁，本科以上学历，身体健康，有责任心，具备敬业精神，性别、地域不限。

有意者请将有关简历、证件、成果及详细联系方式等发电子邮件至信箱poplab@popsoft.com.cn或致电（010）88118588-1260 李先生。

（小编Online因故暂停一期。）

石器时代 梦幻宠物设计大赛获奖名单

经过"《石器时代》梦幻宠物设计大赛"活动组为期一个多月对投稿的初评和复选，终于大奖各有归属，尘埃落定了。要从参赛的300多件作品中甄选出3名优胜者，真不是一件容易的事情，像广西韦煜和郭伟江的犀龙、北京王振宇的伊弗坦斯、广东罗杰的诺利斯等都是很不错的宠物。所有优秀作品将在12月上旬华义的"《石器时代》梦幻宠物设计大赛"作品展上展出，详细情况请查询华义网站（http://www.waei.com.cn/）。好了，等急了吧，让我们来看看获奖名单——

最佳创意奖：广东 何懿鑫

奖品为人民币3000元整，梦幻宠物"青龙"一只和《石器时代4.0》中一个NPC的命名权。

作品：海豚系列



星之海豚
属性：火9风1
技能：星之幻想
（使我方人物N个回合内具有3级魔法）



梦之海豚
属性：水9火1
技能：爱心攻击
（使敌人宠物N个回合保护我方宠物）



幻之海豚
属性：风9火1
技能：月之迷惑（使敌人N回合见不到我方宠物，但我方宠物还能攻击敌人）



灵之海豚
属性：地9风1
技能：大地无缺（N个回合自动补全血，同时攻击力达到背水之战3的杀伤力）

共有技能：完全臣服（使敌人宠物N个回合保护我方人物），忍让（使敌人宠物N个回合不进攻不防御，自残5%的耐力）。

最佳美工奖：北京 戴焱

奖品为人民币1000元整，梦幻宠物白虎一只。

作品 皮阿特儿（Piater）

昵称：嘟乐儿
身高：85cm
体重：30kg
特长：近身扑咬、静电电击。
最自豪的事情：自己漂亮的头发。
最讨厌的事情：虱子的数量与头发成正比。
座右铭：牙好胃口就好。



最佳文字说明奖：河南 葛彬

奖品为人民币1000元整，石器宠物年兽一只。

作品：石之轮



属性：金、木、水、火、土。
颜色：金黄、棕、天蓝、火红、石青。
特征：形状如石轮，有一只左眼。
等级：10～20级光滑，20～40级破损，40～80级碎裂，80～140级呈透明的水晶状。

参与奖100名：奖品为《石器时代4.0》新手包一个（获奖名单请查询www.popsoft.com.cn）。



大众软件"浪漫樱花"系列活动之一：

"樱花大战"歌词、诗文有奖大赛

举办单位：大众软件杂志社
第三波软件（北京）公司
截稿日期：2002年12月31日

怎么能忘记《樱花大战》呢？那优美的画风、清新亮丽的色彩、曲折感人的剧情，还有悦耳动听的音乐，这一切都不能让"樱花迷"遗忘啊。那些与伙伴一起战斗的日子既紧张又温馨，还有那剪不断理还乱的男女主人公间的感情纠葛……仿佛又置身于那个初识樱的季节，樱花漫天飞舞，淡淡的幽香缠绕不去……那么，拿起你的笔，为记忆中的樱花写下最美的诗歌吧。



征文要求：

1.文体以歌词、诗歌为主；

2.可以选择主人公与女主角之间的感情纠葛、樱花的背景故事甚至同人小说、主题歌歌词翻译等多种题材写出对《樱花大战》系列游戏的美好感受；

3.字数在50～150字之间，电子文本请使用纯文本格式，手写信件请用正楷抄写工整。

奖项与奖品设置：

大奖：1名。人民币1000元，及日本原产精美樱花周边礼品一套。

二等奖：2名。人民币500元，及《樱花大战3》中文豪华版一套，日本原产精美樱花周边产品一套。

三等奖：30名。《樱花大战3》简体中文版游戏一套。

参赛作品投稿地址：

电子稿投稿信箱：**games@popsoft.com.cn**，邮件主题请注明"樱花大战歌词、诗文有奖大赛"。

信稿投送地址：北京和平门邮局3056信箱《大众软件》"樱花大战歌词、诗文有奖大赛"活动组收（邮政编码：100051）。

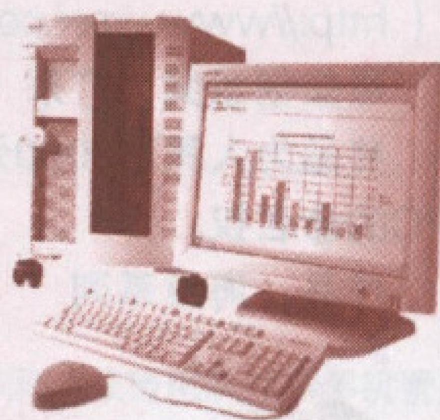
数字生活

《数字生活》播出时间

每周星期一至星期五在北京电视台生活频道18：35至18：55分播出，本节目还通过全国电视网播放，欢迎收看。

Magic：令人激动的生产力

Magic公司是以色列最大的软件公司，全球知名的数据库开发平台与电子商务解决方案提供商之一。Magic产品由Magic eDeveloper、Magic应用服务器、Magic eMerchant、Magic eService、Magic eContact等系列套件组成。其产品具有缩短开发周期、大量削减成本、最大限度的利用已有信息资源、改善系统管理和维护性能、有助于真正实现商业目标、帮助用户开拓互联网上商机的开拓等优点。



Magic版本控制系统（MVCS）为团队开发带来了在高度复杂工程上的高水平和高生产力的合作，使开发团队能在高度复杂的开发工程上最大程度的增加开发生产力。Magic的开放式API为Magic开发人员提供了访问大量工具的能力（如Mercury、Popkin、Tuxedo）。Magic的可扩展性解决方法使用户可以平衡现存的前端和后端投资，同时避免了重复设计。

据Magic中国总代理佳瑞世纪总经理吴敏介绍，Magic已先后与IBM中国公司、中科软件、北京万古科技、施特伟科技（中国）有限公司、优鸿电子株式会社达成合作伙伴关系。

电脑也会挤眉弄眼

美国纽约大学的一位教授开发了一种电脑互动交流技术，它可以让用户为电脑创建面部表情的实时动画，让电脑界面变得更加生动，据称还可以帮助患有自闭症的儿童读懂人们的非语言表达。简单的按键让用户可以调整人物面部的每个部分，让它挤眉弄眼，做出恐惧、失望、惊奇、傲慢等表情，甚至为用户献上一吻。

神奇的基因签名

美国劳伦斯・利物默尔国家实验室开发了一种检测技术，它可以寻找比如炭疽那样的致命毒素。他们已经分析了一万多个样本，签名准确率达到99.9%。这种基因签名在几分钟之内就能完成其他设备几个小时甚至几天才能完成的检测——找到毒素的化学签名，加速诊断进程。甚至不知名的细菌都能够被检测。掌上探测设备的发展让公共卫生部门只需几分钟就能对各种病菌进行检测。

网络安全百年大计

在北京召开的“中国网络安全系统入侵检测及漏洞扫描用户大会”上，来自国务院各部委及信息安全企业的专家就入侵检测与漏洞扫描系统发展趋势、应用及解决方案做了主题发言。经用户评选，本次大会对东软软件、复旦光华、北京网警创新信息安全技术有限公司等13家企业的15种产品颁发了用户推荐产品证书。

网络系统的安全策略可以分为防火墙、主机以及安全监测系统三个层次。防火墙用来隔离被保护的内部网络，构成用户对外防御的第一条防线。网络系统的第二道防线由主机系统的物理安全、操作系统内核安全、系统服务安全、应用服务安全、文件系统安全、主机安全检查、漏洞修补以及系统备份安全等措施共同构成，这道防线能够防范突破防火墙的攻击以及从内部发起的攻击。安全监测系统则是继防火墙和主机安全措施之后，由系统安全审计、入侵检测和应急处理构成的第三道防线。

USB音箱利弊谈



USB音箱的优点很多。由于USB音箱是从USB端口直接将数字信号送到音箱里面的，所以它能有效提高声音信号的信噪比，还能使声卡输出的模拟信号免受源于机箱内的电磁干扰，从而使声音更纯净清晰。

USB音响设备还可以通过CPU进行数据处理，利用其带宽的优势实现多信道环绕声系统的声音回放。不过，USB音箱并不是完美无缺的，它不能支持DOS下的游戏，只能支持Direct Sound 3D的声音音效，也不支持对于A3D、EAX等需要用硬件芯片来合成处理的声音音效。

惠普进入投影仪市场

以打印机和成像技术而闻名的美国惠普公司最近也杀入了投影仪市场，推出了SB21 DLP投影仪。惠普SB21投影仪的重量只有2.2磅，是迄今为止市场上所能见到的最小的投影仪，它对那些需要四处做演讲的人们来说是极佳的选择。惠普DLP投影仪使用德州仪器公司的12度分光镜，对比度是1800:1。SB21投影仪具有用户所需要的各种接口，比如S-Video、DVI和VGA接口，能够帮助用户顺利出色地完成工作。这种投影仪还带有遥控器，用户可以把它作为鼠标使用，而且它内置激光指示灯，你可以用它对演讲中的重要内容进行强调，甚至把那些打瞌睡的人弄醒。只是在用户调整色调、对比度及频率和亮度时，出现在屏幕上的菜单让人感觉不太习惯。

林晓：原定四期连载完的《烛光岭》将在本期全部呈现给大家，希望你喜欢。上期讲到在凯丽少校的指挥下，幽灵战士到Zerg族基地实行诱敌任务。帕克斯顿率领部下成功摧毁了敌人的多处采矿场和孵化中心，但也付出了惨痛的代价。多名幽灵战士的鲜血洒在维德布斯星上。

Zerg族中计，调集大批部队围攻397K高地，一场血战即将拉开帷幕……

漫漫长夜里这一点微弱的烛光
是天使引导你的歌声

烛光岭（三）

■湖北 刘维佳

决战时刻

1

清晨的薄雾散去，出现在凯丽望远镜中的Zerg大军已比昨日庞大许多，而且空中除了飞蝗般的自杀蝠外又出现不少扑打着半透明双翼的飞龙。凯丽甚至断定看见了Zerg族女皇的身影。她放下望远镜，整个高地犹如俎上之肉的感觉油然而生。

接近正午时分，云层中传来有如雷鸣的引擎声。维德布斯地区太空舰队的出现令高地上一片欢呼雀跃。但凯丽不为所动，她知道这不过是佯动而已——出动珍贵的地区舰队并非是要和Zerg族在此地决战，而是要造成人类为争夺高地不惜一切代价的假象，使敌军尽快毫无顾虑地冲上铁砧。

舰队高度渐渐降低，地面上的人清晰分辨出巡天舰硕大身影中机械的细节，身材短粗的女武神护卫舰紧随在周围，保护巡天舰的安全。它们的目标是空虚的敌军腹地。凯丽举起宏观望远镜，发现巡天舰舰首红光渐渐明亮。聚能炮将要开火了。这种炮威力巨大，是十分理想的摧毁防御堡垒和建筑物的武器。

不料大批自杀蝠急不可待地从四面蜂拥而至，看来它们等的就是这一天。忠实的女武神们射出密集的导弹弹幕，企图螳臂当车。巡天舰队发射完聚能炮后立刻掉头就跑，逃避着争先恐后扑来的自杀蝠，就像被打怕了的孩子。每只自杀蝠都是一枚威力巨大的活导弹，一段基因代码和一点蛋白质资源取代了精密昂贵的制导设备和动力系统。珍贵的大型战舰相当害怕成为这种悍不畏死Zerg族生物的廉价牺牲品。

尽管巡天舰队开足马力，还是有一艘倒霉的巡天舰被自杀蝠撞得凌空当场爆炸。巨大的爆炸声犹如被毒蜂蜇死的巨人临死前所发出的无奈怒吼。其余战舰也几乎个个带伤，狼狈不堪落荒而逃。不幸未能与敌同归于尽的自杀蝠不依不饶穷追不舍，女武神护卫舰们如同猎犬般尾随在后狂奔而去。

一艘战舰终于支撑不住，在挨了致命一击后速度下降，立即被自杀蝠包围。很快，它就冒着滚滚浓烟向群山坠去。那场面让凯丽感到很不真实，仿佛是水中的玩偶在向鱼缸底部沉落。

不过这艘战舰挽救了舰队。自杀蝠为猎杀它也降低了速度，终于给了女武神护卫舰发射导弹的机会。不一会儿自杀蝠的数目就不足为虑了，舰队因而得以安全脱身。

地区舰队损失惨重且出尽洋相，但凯丽心中赞叹司令部做事能屈能伸，不惜血本下如此赌注。击败人类的巡天舰队是个辉煌的胜利，现在，即便是凯丽自己处于Zerg族女皇的地位也难免不会上钩。

战场上沉寂了较长一段时间后，凯丽接到了维德布斯最高防务司令的直接命令：高地上所有幽灵战士全体出击，为核子导弹指示目标，杀伤所集结的敌军。

2

凯丽不禁拍案叫绝。此时欲以如此战术偷袭防范极其严密且队型分散的敌人无异飞蛾扑火，即使侥幸成功所收战果也不会很大，这样便可使敌军产生人类已黔驴技穷之感，并打消它们对核弹的疑惧心理，放心大胆投入进攻，因而攻击中损失一些战士和核弹十分值得。



“我认为帕克斯顿必须留下。”凯丽提出自己的要求。为了最后的胜利当然必须不惜一切，但若只是执行送死性质的感敌任务则有所保留亦无不可，凯丽希望帕克斯顿能和自己一起度过难关，因此她决定有必要稍稍地运用一下自己的职务特权。

“为什么？”少将问道。

“他的经验。”凯丽回答，“他可以成为一名优秀的指挥官，让他就这么去送死过于可惜。”

“那就这样吧。”少将漠然地说，随即中断了对话。

幽灵战士们沉默地投入了有去无回的绝命攻击。帕克斯顿对自己不能与部下共同进退表示不解。凯丽告诉他上面需要有人在最后关头指示目标，但看来他并未完全相信。397k高地的精确方位早已测定，并不需要人在最后关头进行目标指示。

幽灵战士的出击很快被证实为一场灾难。Zerg大军的严密防范使他们无隙可乘。由于吃过幽灵战士的亏，敌军采取措施增强了领主的精神能力，大大拓宽了领主的视野探测范围，这让幽灵战士的行动更加困难和危险。

目睹部下一个接一个消失在刺蛇的恶毒酸液和迅猛兽的锋利刀足之下，帕克斯顿面部肌肉抽搐，双拳紧握，几次欲冲出指挥部去。凯丽知道，帕克斯顿与他那些部下相识仅仅数百小时，相互间沟通的内容不过是一起玩玩电子游戏喝喝啤酒，这样的朋友似乎很难成为至交，但同生死共患难的经历足以使人铭记一生。军人之间的友谊是非常真挚的，有时，甚至愿意用自己的生命换取朋友的生命。

所有幽灵战士都是好样的，虽损失惨重却无人后退，依然前仆后继全力试图完成任务。其舍生忘死的勇敢精神即便是凯丽这样饱经战阵的老兵也不禁动容。凯丽慢慢品尝着自己体内激素的味道，放纵自己血液的温度逐步升高，沉浸于战争所提供的感动之中。战争会暴露人类社会的痛疮，但也能展现人类品质中最优秀的成分。没有自我意识的Zerg战士要做到视死亡如无物易如反掌，丝毫不会令观者叹服，因为它们只是工具，自己根本不知道自己在做什么。然而人类不一样，他们有自己的生活自己的爱恋自己的梦想，要在一瞬间决定放弃这一切投身于死亡，绝不是一件容易做到的事。

在浪费了两枚核子导弹之后，最后一名幽灵战士终于成功地引导一枚核弹落在了敌人头上。但战果甚微，连一支敌军巡逻队也未能完全歼灭，他实在没有机会接近敌人的主力部队。

凯丽命令他撤退，她认为现在此人有权利活下去。但是这个战士已经暴露在闻风而来的领主视野中。凯丽无可奈何地摇摇头，心想这支小小的特种部队到底没能逃过全军覆灭的结局。

但奇怪的是那个战士附近的迅猛兽并没有追上去扑杀他，而是给了他足够的时间往回逃跑。它们并非没有发现他，那个领主一直在他头顶不远处飞行，跟随着他。凯丽当然不相信嗜血成性的Zerg生物会突然良心发现大发慈悲，她耐心观察，果然发现Zerg族女皇那颇似什么动物的内脏般的身影一闪而失。

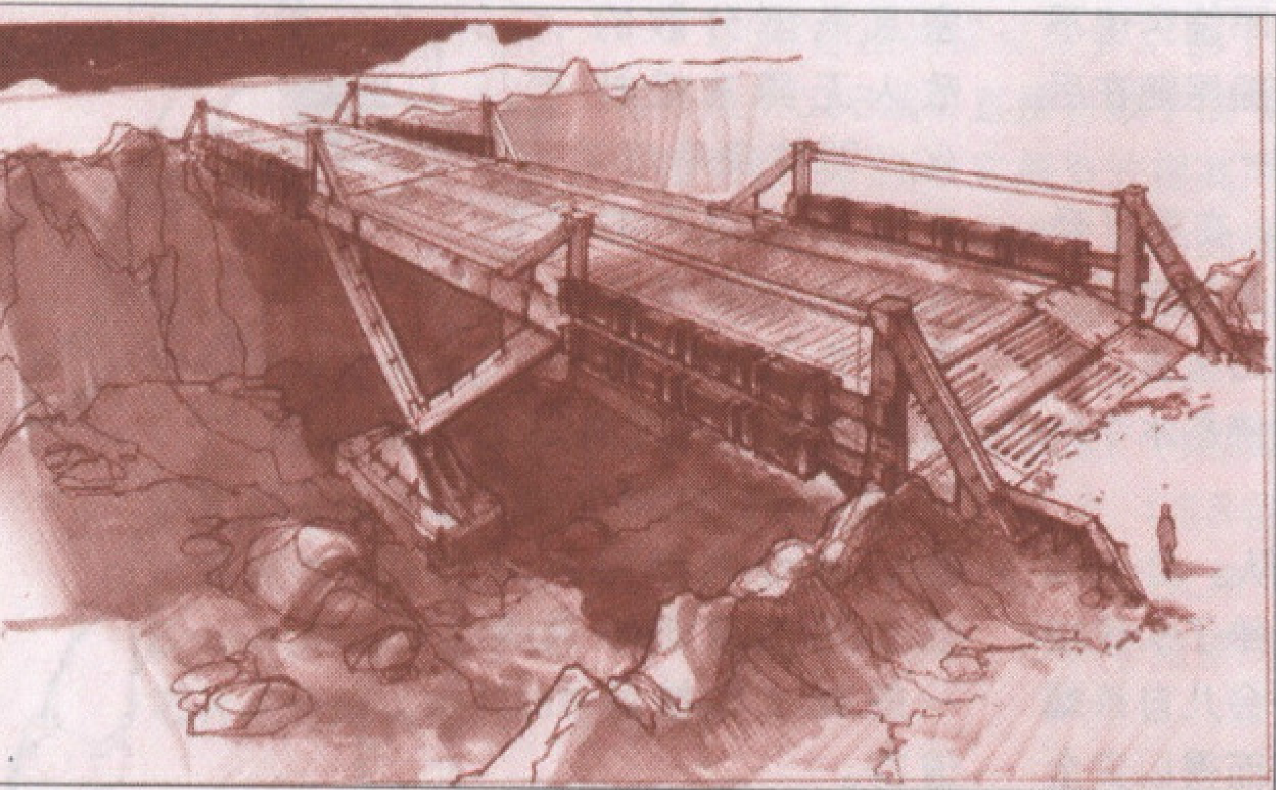
凯丽于是命令阵地上的炮手们，当那个幽灵战士进入火炮射程之内时立刻开火将他击毙。

命令被很好地执行了，这些充当炮手的B级克隆战士炮术奇准，干脆利落地用炮火将那个幽灵战士吞噬，相信他没有经历什么痛苦。

3

“希望你明白我为什么要这样做……”凯丽望向帕克斯顿。

“我能理解。”帕克斯顿面无表情，“他已经被敌军的孢子感染，如果让他回到阵地，他所看见的一切都将为敌所知……你只不过是在阻止敌人窥探我们的虚实而已。”帕克斯顿的理性认识并不能掩饰他语气中透出的痛苦味道。



凯丽欲转身走开，想了一下，还是问道：“其中有你的好朋友吧？”

“没有。”帕克斯顿摇头，“从军以后我就不再让友谊或任何类似友谊的东西发展下去了，因为一旦有了朋友，我会害怕失去他。”

凯丽微微喟叹，军中很多人都用这样的方法对待友谊。

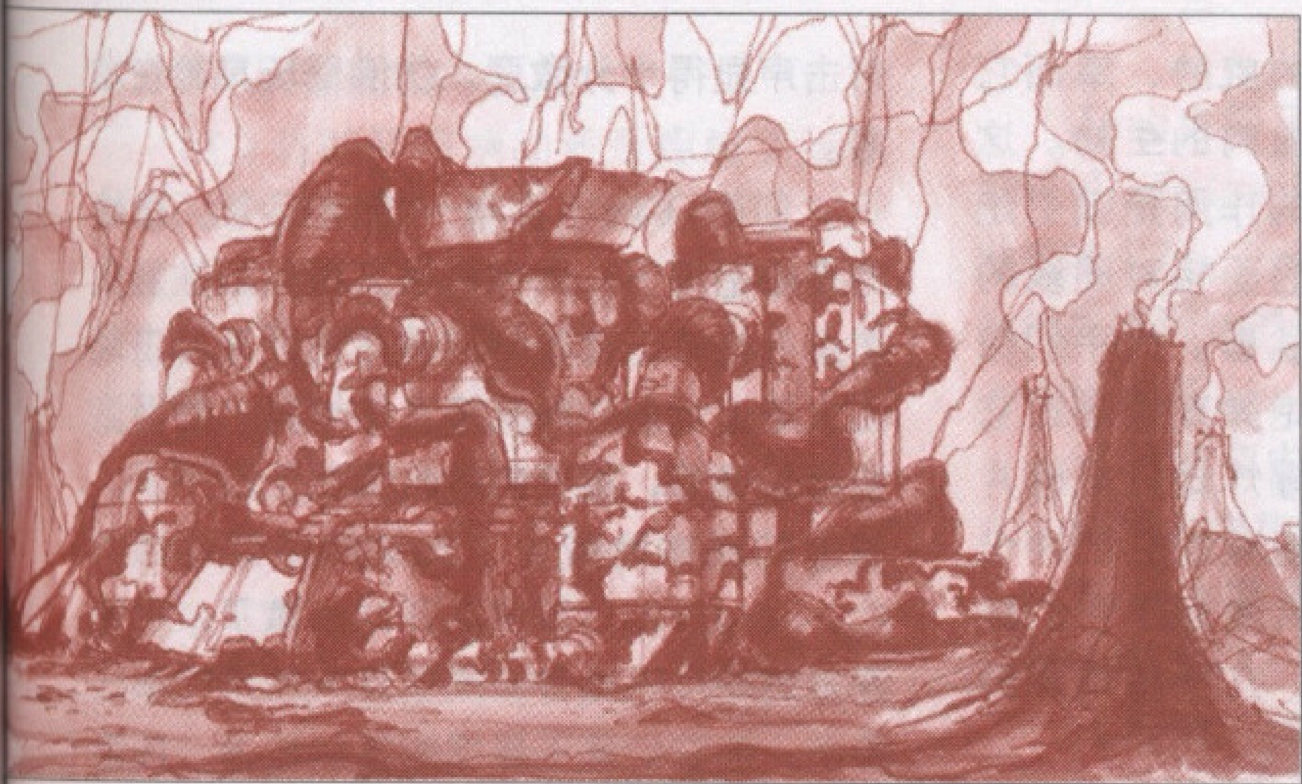
“但现在我仍然感到痛苦。他们都是好样的，可他们都死了，而我却还活着……我该怎么做？”

“活下去，并学会利用战争给予你的情感，将自己融入战争这部机器之中，这样才能为他们报仇。”凯丽将自己所悟出的诀窍尽可能简短地传授给他，“而且我们还要做到不被战争所彻底吞没。将来战争结束了，我们还要回去结婚，组建家庭、养育孩子、重新学会生活，确保我们的文明不会被扭曲……”

“你真以为经历了这一切，我们还能回去继续生活吗？”帕克斯顿森然说道，“不要以为我什么也不懂，我不是小孩子了……仗打了多少年了？击败Zerg仍然遥遥无期，我们却付出了巨大的代价。每一个人的生活都被改变了，都被迫进入了战争。生活的内容变得简单而乏味，就是为战争服务，不能适应的人很快就被淘汰……我早看出来了，战争在扼杀我们人类的精华，那些热情、敏感、奔放、多情、天真、可爱的人都在这种荒谬的选择机制中被杀死了，只有最铁石心肠冷酷无情狼心狗肺心如死灰的人才能活下来，继承并发展我们的文明……你能想象他们会发展出什么样的文明吗？上帝为什么要这样安排？我们现在正在被改变为撒旦而不是天使啊……我不要这样！”帕克斯顿声调沉痛下去，他愤然踢走脚边的一块石子。

凯丽无言以对，但她不能不说点什么：“你说的这些我也很遗憾，但是我们没有选择余地。在已知的星域中，现在只有地球才能够挡住Zerg族的侵略步伐。我们不仅是在为自己而战，也是在为宇宙中许许多多的种族而战，我们不能够逃避。拯救苍生是要付出代价的，我们的痛苦在所难免……我们不仅要和Zerg作战，还必须和战争本身作战，努力使自己的人性不被扭曲，能够生存下来而又保存完整人性的人才能算是勇士。”

“可我做不到，”帕克斯顿缕顺他凌乱的红发，“我一直在全力保持心中的活力和脸上的笑容，但我望着舞会上女孩



漂亮的面容时，心中却无法摆脱战友临死前的双眼，愤怒和恐惧无时无刻不在干扰我进入生活。"

凯丽黯然，她知道这种滋味，一直在恐惧和愤怒中生活是件痛苦的事，没人能保证自己可以完全不受影响，她亦不例外。

沉默片刻，帕克斯顿没话找话地说："嗨，少校，听说你从地球来，是吗？"

凯丽点头。

"地球什么样？真的是虚拟现实系统所营造的那个样子吗？我出生在瓦利斯星，到现在都还没有机会回母星一趟，这是个遗憾。看来我到死都不能看到我和我的战友们付出生命所要保卫的东西啦……"帕克斯顿挂着勉强的笑容说，话音中浸满悲凉。

"并非毫无机会，只要你能活着就可以了……到时候，我们……一起回去，回地球。"凯丽感到心脏跳动的急促和脸颊的热度，难道已消失远去的热情又回到了自己的血液之中？

"地球上的人们生活得快乐吗？"帕克斯顿仿佛没有听见凯丽的建议，他又提了个问题。

"现在哪儿的生活都一样，那些快乐的人其实也只是在苦中作乐……"凯丽有些失望，随口回答。

"那么，我也就不遗憾了。现在我受够了。"帕克斯顿一把攥住自己胸前的护身符，将它扯了下来。"我已经失去太多的东西了，包括给我这个护身符的女孩子……我不想再这么痛苦地熬下去了，我一直在等待一个解脱，今天我看见它了，它就在这里。"帕克斯顿将护身符的吊绳慢慢缠绕在自己左手手掌上。

凯丽的心脏在收缩，看来这男孩是必死无疑了……她轻叹一声，庆幸自己没有陷入太深，不然必受伤害。她不明白为什么男人都这么冲动轻率没有韧性？相比之下女人在这方面就要好得多，也许正因为她们身体柔弱，上帝在精神上给了她们补偿，使得她们比男人更能忍耐更能经受住苦难，因而更有可能熬过难关。凯丽忽然想到，如果战后以女人为主导继承人类的文明，人类或许能很快恢复正常……

4

天快黑了，高地对面敌军的兵力结构越来越齐整，杀气也越来越浓重，就像一张已经绷紧到极限的长弓，随时可能射出致命的利箭。

最后的时刻就快要到来。凯丽离开她的指挥椅，命令给所有部下分发一支蜡烛。很久以前人类社会就形成了这样的风俗——在悼念亲人时，为灵魂点上一支蜡烛，烛光将能够照亮前路，引导亲人的灵魂步入天堂。凯丽参加过悼念阵亡将士的集会，那似乎无边无际的烛海在令她悚然的同时，几乎真的让她相信烛光可以引导亡灵。

然而不会有人为克隆战士点上一支蜡烛的，所以凯丽要他们自己为自己点。凯丽不知道上帝是否会将这些不是出自他之手的子民拒之门外。

397K高地逐渐亮起来了，这一次不是电力照明设备，而是由摇曳不定的烛光照亮的。从远方看去，整个高地仿佛在缓慢燃烧，烛光照亮了克隆战士粗砺的面容。

"真是漂亮……"弗朗西斯赞叹道。大战前夕，凯丽命令他和自己一起走出指挥所，参与亡灵的引导仪式。

"我建议，报请上面给这个目前还未正式命名的高地起个名字。"弗朗西斯的语气中透出兴奋，"我看……就叫烛光岭吧。"

烛光岭？凯丽心底最柔软的地方触痛了一下。弗朗西斯能有这种想法可真是不简单，电子人有学习的能力，尽可能地接近人类思想和行为是他们毕生的目标，能够触景生情说明弗朗西斯的进步已经不小。凯丽点头称赞，"烛光岭这个名字确实不错，以此铭记死于此地的战士不失为一个好主意。"

"等战斗结束，这个高地将不复存在了。"帕克斯顿生硬压抑的话音载着微弱的烛光飘入凯丽耳中，这句话令高地没入沉寂之中。凯丽低下头，深感此人言之有理。但她也知道，此人心已死去，生命之火已在他体内消失，凯丽为此感到黯然。弗朗西斯也在低头沉思，看来他已经能够像人类一样理解恐惧和危机了。

夜风不知疲倦，高地上的烛火一点点熄灭了，高地最终被黑暗彻底吞没。

凯丽回到地下指挥所坚守岗位，她不敢去睡。于是这个夜晚显得分外漫长。凯丽忽然想起少年时在某个虚拟社区留言板上看见的一句话——许多自知人生苦短的男女都希望留言板能使自己生命的某个片段得以不朽，凯丽不知道那句话是谁说的，但它于悄然间刻在了她的脑中：夜太长，月光都会冷透。

5

战斗在黎明时分爆发。骤然炸响的炮声如同上帝的怒吼，猛烈击打着维德布斯星浓稠的大气。但来袭之敌只是Zerg族迅猛兽组成的先锋，分为数支作战单位从不同方向向高地发动了冲击。

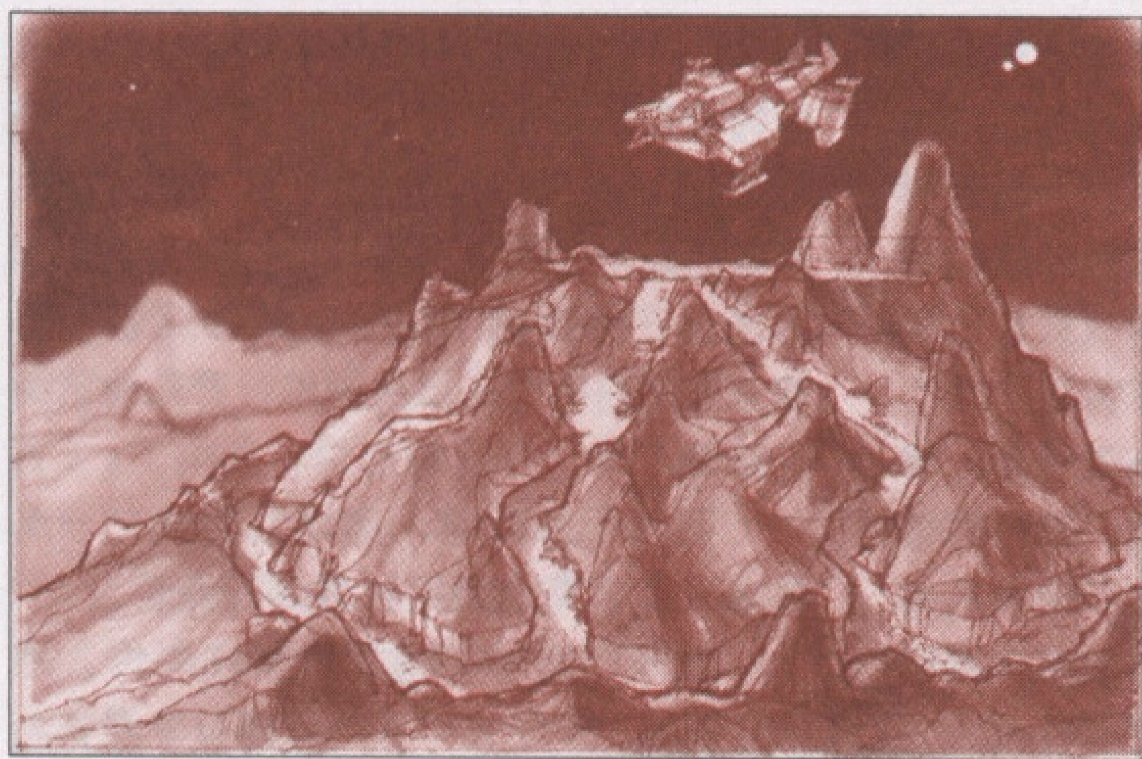
凯丽不紧不慢喝完作为早餐的一大杯冷咖啡，冷静的目光扫视着指挥所的众多终端显示屏。

在密集炮火轰击下，敌军很快就完成了由生物到原生质碎片的转换。凯丽知道它们这是在试探高地的虚实、收集情报，大规模的进攻马上就要到来。

当凯丽看见天空中移动缓慢但体形巨大的黑影时，她产生了无力之感。这是Zerg族的终极空中打击兵种——守护者，它射出的球形黄色酸液弹威力巨大，但这还不是最恐怖的地方，最可怕的是它射程极远，连防空导弹塔都对它徒叹奈何，只有挨打的份。地面部队很难与它对抗，只能倚仗空军的威力了。

一队队幽灵战机从高地机场垂直升上天空，大批的女武神护卫舰也由外层空间冲入大气层。这是地区空军的主力，他





们必须保证诱饵不被敌人的空军轻易吃掉。

激战在高地前方的上空爆发。人类的战斗机群不顾死活地直扑威胁着地面部队的守护者，Zerg族自杀蝠和吞噬者（由飞龙蜕变为喷吐酸雾的可怕动物）则迎上来接战。各型导弹、各种颜色的腐蚀弹、横飞的血肉碎块、支离的金属残片立刻充斥天空，混杂着巨大的爆炸声，仿佛那里正在下一场夹杂烟火的怪诞的雷阵雨。

敌军的刺蛇群出动了，它们喷出的强劲酸液射程极远，能够打击空中目标。Zerg空军后退一步，与陆军形成空地一体打击结构，人类空军顿时处于劣势，被迫撤退。刺蛇群追击而来，一进入坦克的火力圈，它们立刻遭到排炮的猛烈射击，对空火力顿时减弱了下来。人类空军马上反身杀回，全力猎杀笨拙的守护者。双方的空军就在人类地面火力最大射程线附近展开拉锯战。

没过多少时间，空战结束了，Zerg族的守护者大部被摧毁，剩下的也伤痕累累，没有战斗力可言了。不过人类空军也付出了惨痛的代价，冲在最前面的隐身战斗机几乎损失殆尽。由于目的已经达到，受伤最轻的一些女武神护卫舰掩护空军主力转向撤离了战场。

凯丽知道沉寂不会保持太久，但她心中颇为振奋，空军打得很漂亮。失去了空中打击力量，Zerg族只能从地面发动强攻，这意味着计划成功的可能性大大增加。

不料等待竟持续了几个小时。长时间的戒备消耗了凯丽不少精力，加上又没有睡好，她只好服用了少许兴奋剂。然而她的部下并不像她那样容易疲劳，当Zerg族的妖魔们全军发起冲击时，战士们立刻反击。

敌人冲在最前面的是有“猛犸”之称的生物战车雷兽，它们有着令人难以置信的抗打击能力，坦克的巨炮也不能对它构成致命的威胁，幸而它们仍然是血肉的生物。这些活堡垒的作用是吸引炮火，掩护后面相对脆弱的刺蛇和迅猛兽。炮手们惊恐地看见炮弹直接落在它们甲壳上爆炸却只见碎片飞舞而不能减缓它们冲击的速度，只激起了它们狂怒的巨吼，几乎将炮弹的爆炸声压住。

凯丽马上命令最前列的火炮进行拦阻射击，于是一排排炮弹越过雷兽落在后面的刺蛇群中，飞溅起的肢体残块甚至比爆炸的火光更加醒目。后排火炮依次在最大射程上开火，形成了数道火墙。

但是Zerg族的集团冲锋能量实在巨大，炮火就像是往海浪中扔了些石头起不了多大作用。凯丽摇头，看来这些天苦心构筑的防御体系真是多此一举。兵力太过悬殊，自己的阵地只是个鸡蛋壳，而敌人的巨大兵力足以粉碎巨石，一个冲锋肯定就能见分晓，唯一的悬念只是吃掉这个高地要花多久。不过这也是敌军必将失败的原因。

这时通讯系统传来总部传令兵冰冷的声音：核导弹已经全部发射完毕。终于等到这最终时刻了，凯丽松开一直紧握的拳头。等会若有Zerg族战士侥幸幸存下来，它就将明白是什么原因促使人类犯下如此错误，将并不多的兵力放在如此容易被吃掉的地方了。

不过眼下还得再坚持一段时间。尽管现在防御战打得好不好已经不怎么重要，但这是个挑战自己的好机会，经验是最宝贵的东西，经验越足，活下来的可能性越大。没有了后顾之忧，凯丽索性放开手脚全身心投入指挥之中。

6

体形巨大的雷兽速度却惊人，简直可以和迅猛兽媲美。它们高视阔步，勇猛地闯过一道道火墙，很快就将和防线最前沿发生接触战。这时平地冒出许多智能地雷，迎着雷兽飞了过去。雷兽没料到这一手，最前面一些已受重伤的顿时被炸得支离破碎。

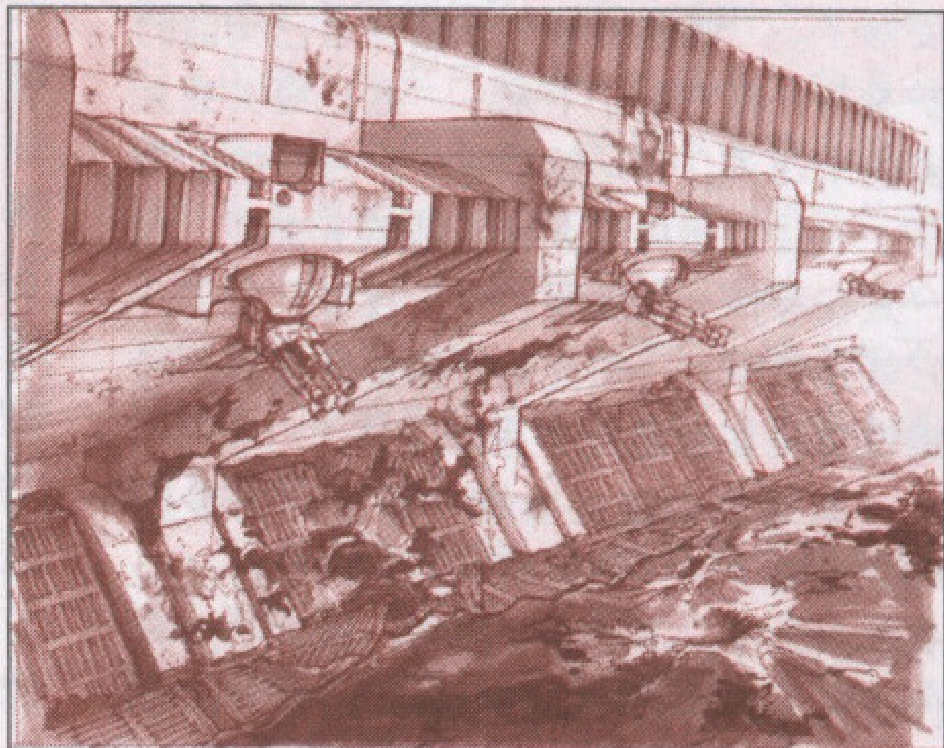
然而地雷很快耗尽了，地堡的枪眼开始一起喷吐火光。在敌军巨大的兵力优势面前，任何战术都形同花招。巨兽的怒吼和猛烈爆炸声中机枪射击声显得十分微弱，仿佛是玩具枪在发言。

凯丽飞快地发布一道道指令。在她的直接指挥下，大批机械工程兵赶往各支撑点，抢修正在遭到雷兽可怕巨牙打击或因火炮迫近射击而受波及的地堡。然而这些都是徒劳，雷兽的数目虽然已经不多，但它们成功地减少了刺蛇和迅猛兽的伤亡，Zerg族的后续部队开始杀戮了。尽管许多刺蛇和迅猛兽经受了炮火的洗礼都已带伤，但它们毫不畏惧密集的枪弹，凶悍地猛冲掩护坦克的地堡。在幸存雷兽较多的地段，可怕的密集打击令当面地堡很快被摧毁，几个机械工程兵一起抢修都无济于事。凯丽急忙调动后方预备队的步兵战斗群、机甲巨人和兀鹫战车冲上去迎战并发动反冲击，暂时稳定住了防线。

但稳定只是暂时的，凯丽非常清楚现在的情况就像是水坝上出现了几处裂缝，很快漏水的地方就会多起来，最终……溃堤，当预备队消耗殆尽时，最坏的情况就会发生。因此她尽量节约使用兵力，亲自将命令下达到每一个士兵那里，竭力不让一名士兵做出无谓的牺牲。

很快她就打出了感觉，完完全全沉浸在了指挥作战之中，她已经心无旁骛，仿佛自己是一名艺术家，正在绘制自己一生中最重要的画作，或是在雕琢王冠上的钻石。她没有时间去理会恐惧和部下临死前的惨叫，也感觉不到时间的流动，她的思维完全被“指挥”这个词控制了，此刻她只想打出最完美的防御战。

随着坦克逐渐损毁，炮火渐渐减弱，越来越多的敌军冲上防线，连杀伤力巨大形如蜘蛛的潜伏者都冲上来钻入地下对防线展开攻击……预备队渐渐不敷使用，凯丽毫不犹豫地命令自己的警卫队上到地面去增援防线。同时她条件反射般地拔出自卫手枪，推弹上膛，放在桌上。虽然它发射的子弹连迅猛兽的甲壳也无法穿透，但凯丽没有闲心想到这一点，她更没空想到，她的那些



警卫曾两次救过她的命。

但身边的异常响动还是惊醒了不能自拔的凯丽。她转过头，弗朗西斯正在穿戴臃肿的封闭式步兵战斗服，他瘦小的身躯显得与这战斗服很不协调。“你要做什么？弗朗西斯！”凯丽惊讶。

“我也要去增援防线，我看你完全可以不需要我的辅助。”弗朗西斯平静而坚定地回答。

“你不是战斗人员，没有必要去！”凯丽试图阻拦他。

“不，现在外面需要我，需要每一个……人。电脑里备份有我所积累的经验，所以失去我部队不会蒙受损失。我一出生就被告之在人类遭遇危险时必须挺身而出……所以，再见了，少校。”战斗服的面罩放了下来，弗朗西斯的面容被反射的灯光所取代。

凯丽说不出话来，她沸腾的血液开始降温。

“他们曾告诉我，总有一天，我会进化得和人类一样，到那时，我就会被人类所接纳，拥有人类所拥有的一切。但是我知道，人类一般不会在别的人类遭遇危险之时挺身而出，所以……我到底还是没有变成人类。但我并不为此感到遗憾。”弗朗西斯突然闭口，然后有点困难地提起高射速机枪，向外走去。

7

凯丽目送她的副官走向地狱，她没有看见他最后的表情，这是件幸运的事，可以避免这表情闯入她的梦境。

但是现在凯丽再也难以集中精神指挥作战了，她心神已乱，原本无暇顾及的各种情感和思绪在脑中四处飞舞。猛然地，她想起了帕克斯顿，她的心仿佛被狠狠捏了一把。他在哪儿？凯丽四处察看。终于她看见角落里的一块显示屏上有头被冻结住的雷兽，只有幽灵战士才能做到这一点，而帕克斯顿是现在高地上唯一的幽灵战士。几秒钟后凯丽认出了地上散落的幽灵战士的装备残骸和血肉碎末，她甚至清晰地辨认出他的钛质星形护身符。

胸腔里似乎被塞入了一块燃然的木炭，凯丽眼中滚烫，她多年来头一次意识到自己原来是会流泪的。是的，帕克斯顿得到了解脱，就以如此简单的方式，而留下她继续生存，继续战斗……

凯丽放弃了指挥，她茫然地注视着部下不成章法地各自为战，防线被疯狂的敌军越撕越烂，心中空空如也。

Zerg虫海已经淹没高地，只剩一些被机械工程兵死死围护住的地堡还在顽强地喷吐火舌。Zerg战士已经发现了高地上层的兵器和建筑都是伪装品，但并没有马上作出反应。

这时天空中出现了上百粒闪烁的光点，如同上帝撒下的一把流星。

Zerg大军楞了一阵，然后开始了疯狂的大撤退。

太晚啦，凯丽冷笑。因惊慌失措而手忙脚乱撤退的虫子们出尽洋相，这让她心中产生了些许复仇的快感。

地下指挥所突然陷入了彻底的黑暗之中，灯光都灭了，指挥系统的各显示终端也失去光芒。片刻后应急备用电力系统启动，昏暗的灯光才回到指挥所。凯丽意识到，高地的战斗结束了。

都结束了，四周一片沉寂。凯丽感到了疲乏，很想抽支烟，但她连空烟盒都找不到了，于是她只好蜷缩进宽大的皮椅闭目休息。等待总部的救援队。

可能是温控系统电力不足，也可能是灯光昏暗，还可能是体力透支，凯丽感到了寒意，她抱紧了双肩，缩成一团。



尾声

残阳如血，通红的天空和大地弥漫着异星球的迷幻色彩。凯丽接受完健康检查后被获准外出散步，她走上野战医院后面的小山，远眺烛光岭。

她什么也没有看见，就像在获救前一样，当时她以为自己会梦见点什么，但她失望了。

血红的世界让凯丽感到难以自制的悲哀和伤感。仗打赢了，可她失去了一切，她的副官、她的卫队、她的部下，还有……刚刚获得了她好感的人。或许，连她希望聊以纪念他们的烛光岭也已不复存在。凯丽不知道，在似乎永无尽头的战争中，她还会失去些什么？

凯丽突然觉得委屈得不行，就像小时候心爱的玩具被人抢走时那样孤弱无助。这委屈混杂着绝望在她体内弥漫，吸走了她的力量。凯丽双膝一软跪倒在地，低头捂住嘴，无声无息地抽泣起来。

凯丽的身躯缠斗着，泪水成串滴落膝前，喉咙里间或发出如同溺水者临死前被硬挤出的那种声响。凯丽不想压抑自己的情感，她知道自己这时候需要发泄。她感到无比的委屈和绝望，但她明白任何人都不该为此负责，她只能像帕克斯顿所说的那样，质问上帝为什么要这样安排……

凯丽使劲哭泣着，哭声压抑而尖利，如同一只受伤的母兽。她痉挛的双手死死攥紧胸口的衣服，仿佛在搓揉自己的心脏，她要把自己体内的软弱和绝望化为泪水统统挤出去。现在能阻挡野蛮邪恶的Zerg侵略脚步的只有人类，所以她没有权利软弱，没有权利绝望。她唯一的权利就是哭泣。

一支军容严整装备齐全的机械化部队从基地旁边高速驶过，直奔特克斯山脉。凯丽正装伫立在基地大门口，向那些庄严行着军礼的战士还礼，目送他们远去。这是陆战9师的部队。战功赫赫的9师有着极其坚硬的牙齿和无比强健的肠胃，他们杀气腾腾地扑向残余敌人，要把它们生吞活剥。凯丽的目光越过他们望向远处，仿佛看到乌云般的运输机正把精锐的323空中突击师投放到Zerg的大后方，彪悍的伞兵们在杀戮毫无还手之力的Zerg工蜂和建筑。

这一切都要归功于凯丽少校，还有曾驻守于烛光岭上的那些战士，正是他们的牺牲使得这一切具有了可能性……凯丽有权利获得战友的钦佩和人们的尊敬。

但凯丽对种种表彰意兴阑珊。她看看天色已暗，便去为亡灵们点上一支蜡烛。

那一夜风很大，但基地后面小山顶上的微弱烛光却摇曳了很久都不曾熄灭，令发现了这一点的人感到惊奇。

（全文完）

2002年11月幸运读者

山西省长治市	殷 健
辽宁省大连市	吴昊远
河南省郑州市	陈俊华
湖北省荆州市	吴 曾
新疆乌鲁木齐	杜 涛
贵州省凯里市	杨汉银
福建省龙岩市	江翰锋
陕西省咸阳市	马 超
云南省大理市	杨江雄
广西 贺州市	刘家星

本期奖品为游戏《小李飞刀》

摩托罗拉 C300手机





摩托罗拉公司的手机其新品推出速度快得让人吃惊，今年第三季度的新款手机已经发布，其中明基为其代工生产的C300型双频GSM手机将是摩托罗拉新一代时尚型手机的代表。

C300是少数采用内置式天线的摩托罗拉手机，外形浑圆小巧。它有星际银、霓虹粉、电光蓝三种外观可供选择。外部尺寸为106mm×40mm×16mm，重量79g，支持GSM网络和WAP，使用900MHz和1800MHz频率。它采用3.6V电压，700mAh的锂离子电池，最长待机时间120小时，最长通话时间5小时。

摩托罗拉C300采用96×64分辨率的屏幕，可显示3行文字，屏幕背光有蓝色，黄色和白色3种设置。在屏幕下方是选择、取消、开/关机、拨打4个功能键和Menu键、上下翻页键。其数字按键为波浪形，"5"键上有用于手指定位的小凸起，键盘背景灯光为蓝色。由于键盘空间较小，翻页键和数字键盘距离很近，容易误触。

C300支持电话本号码分组功能，它一共提供了4个可编辑群组，用户可以为群组更名、指定铃声、短消息声、指定群组图片及灯光提示方式。其随机铃声共有27种，还有5种短消息提示音、30种已定义图片、15种已定义动画、11种灯光模式，可以让用户充分享受个性化设置的乐趣。另外它还具有图片、动画、铃声下载功能，特别是铃声下载功能，可以直接使用手机选择铃音类型并下载（需要网络支持并开通上网服务）。也可以设置灯光和屏保画面。

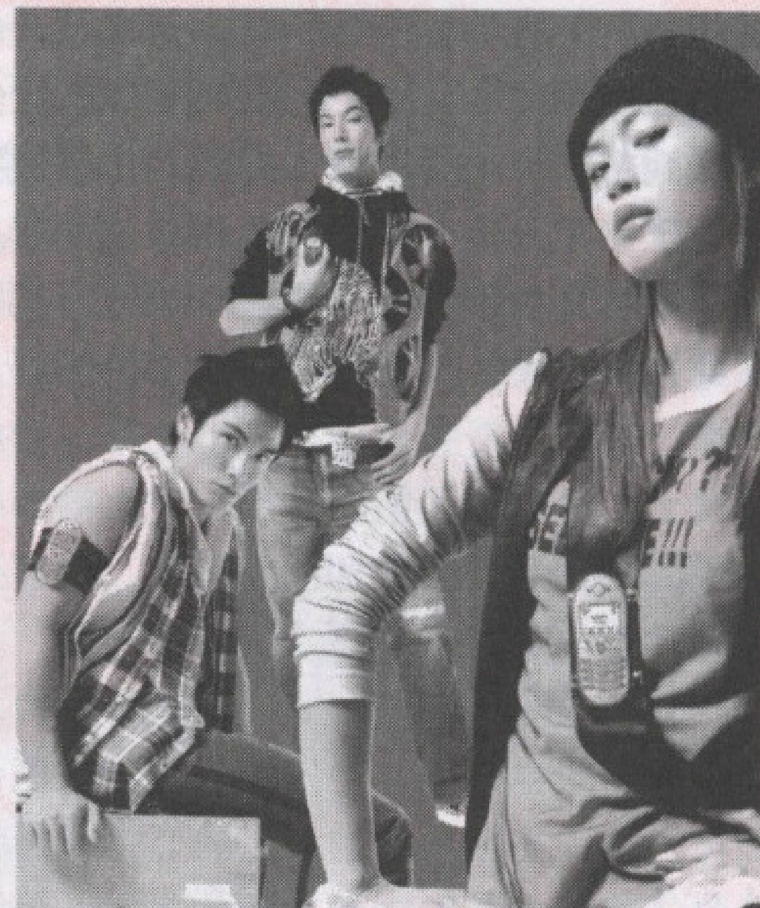
与摩托罗拉的商务手机不同，这款手机较为强调娱乐性，例如手机游戏方面，它提供了"变形龙"、"俄罗斯方块"、"号码"、"打砖块"、"五子棋"、"推箱子"等六款游戏，还具有游戏下载功能，用户可通过互联网下载其他游戏。C300手机专门建立了"媒体数据库"功能管理用户下载的各种媒体文件，建立了"工具箱"功能管理日程表、闹钟、计算器、秒表等功能。在菜单设置方面，用户可以将菜单改变为桌面模式，更为直观地对各个功能进行选择。



在实际使用中，我们发现C300虽然是一款隐藏天线的手机，但是在信号强度方面与其他摩托罗拉的外置天线机型基本没有区别，而且通话质量也比较好。这款产品具有短消息群组发送功能，短信息插入媒体功能，还集成了移动QQ和聊天室功能。不过由于没有外置的音量调节键，因此在遇到特殊情况，如对方话筒出现啸叫或者因通话质量不好需要调大音量时，都会非常不方便。



虽然在娱乐功能和个性化方面C300做的相当不错，但是在商务运用方面的功能却有些吝啬，其电话号码本中只能记忆100个号码，并且不提供同名多号码存储；仅有非常初级的日程表功能；不提供电话答录功能、通话录音、直接录音功能；并且没有红外端口和数据线端口，无法与计算机进行信息同步。



服务热线：800-810-5050　　010-65642405

网址：www.motorola.com.cn



广告索引



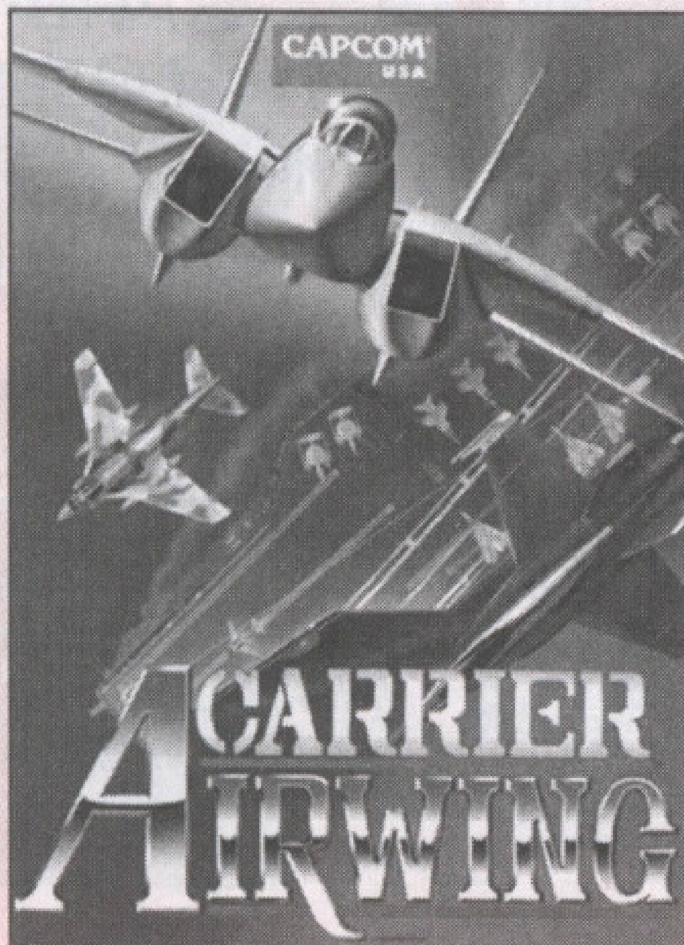
制作公司：Billybala iGame Ltd.
发行/代理：上海聚友宽频网络投资有限公司
产品类型：在线街机游戏平台
上市日期：2002年12月
参考价格：20元
咨询电话：021-52300068

孩童时代的我们应该都幻想过这样一种情景：家里有一个自己的街机厅，可以不用等待老板开门，可以不用担心吃币，可以不用排队等待那些人满为患的游戏机……现在一切变得如此容易：一台电脑，一条网线，一个小小的客户端把这个梦想变成了现实，那就是家里的游戏机中心——霹雳天地。

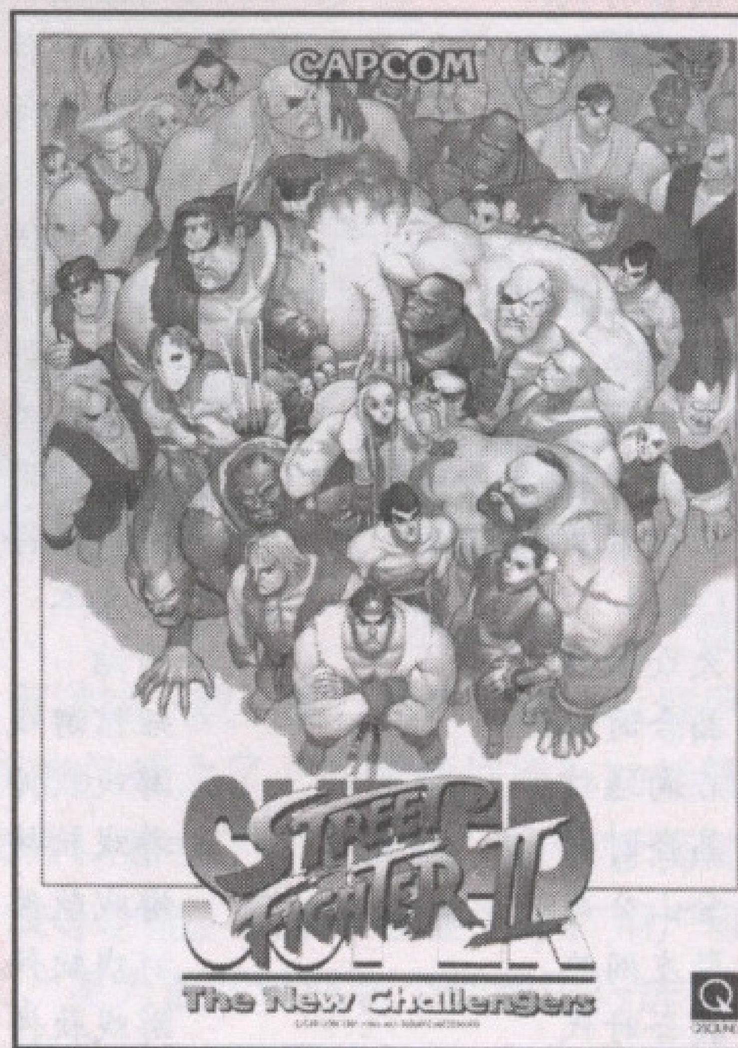


由上海聚友宽频网络投资有限公司及香港霹雳啪喇网络游戏有限公司携手合作推出的突破性对战街机游戏平台——霹雳天地创新地把一百个家喻户晓的街机游戏搬到了互联网上，用户只需登录官方网站http://www.pilitiandi.com.cn下载霹雳天地游戏软件，足不出户便可享用多人在线的游戏服务，精彩游戏24小时全天候为你无限放送！

各式各样的游戏种类都可以在平台上找到，包括格斗、动作、射击、方块、运动等等。若数到第一代格斗游戏的至尊，就不得不提《街头霸王》了，除了游戏人物形象深入人心外，每个人物独特的秘技及招式更是独一无二，到今天仍然稳坐街机格斗游戏的王者地位！另外，真实感十足的战争射击经典“1941系列”、过关斩将式的动作游戏“快打旋风”、“圆桌武士”，还有上天下海激烈对战的“洛克人”等等皆是盛极一时的热门街机游戏，久违了这些游戏的您，还犹疑什么呢？还不赶快到霹雳天地官方网站http://www.pilitiandi.com.cn注册，亲身体验一下不受时空地域限制的网上街机游戏新感觉！



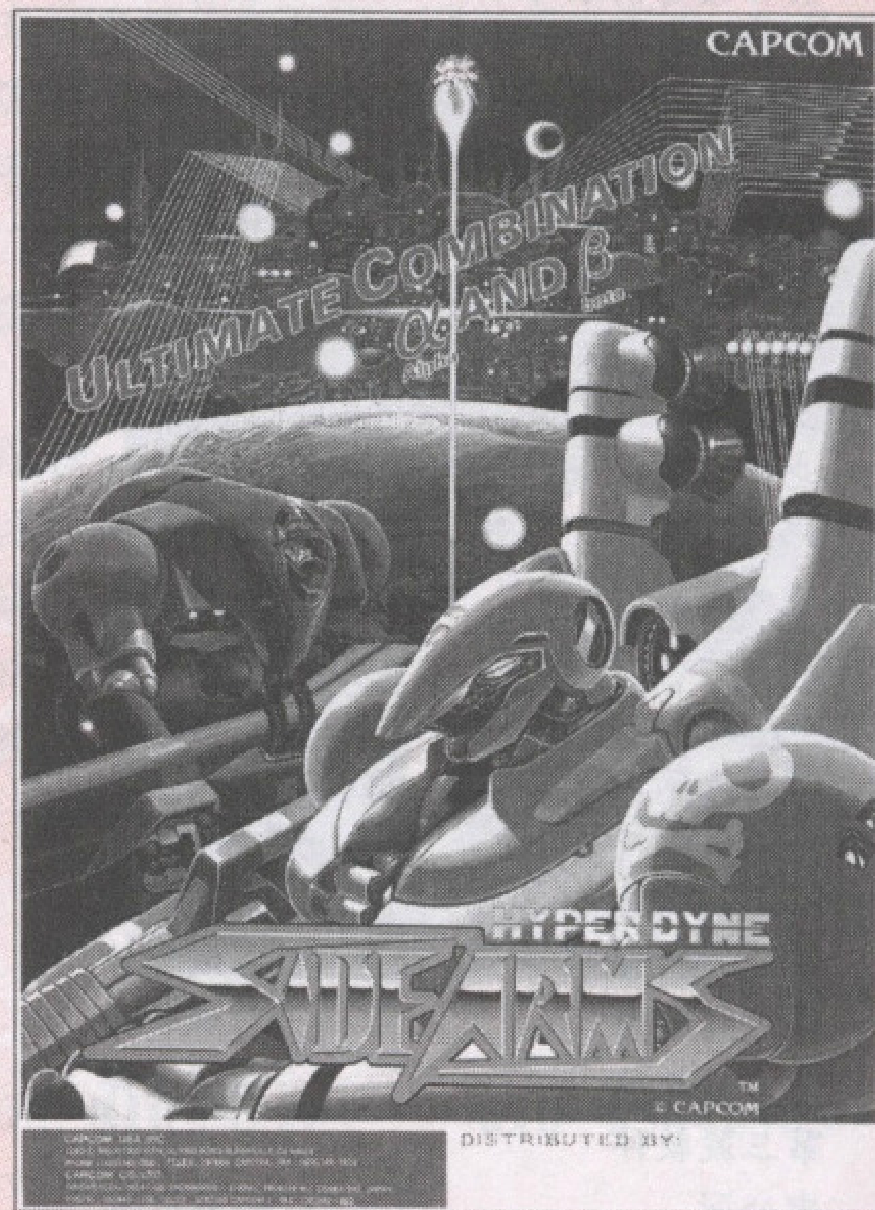
经游戏者对游戏进行初步测试后，惊奇地发现，“霹雳天地”是全球首个拥有多人在线功能的街机游戏平台，4位玩家可以同时在游戏如“摔跤王”（Saturday Night Slam Masters）内进行对战，不但速度状态正常，而且游戏画面效果也非常流畅。并且，游戏平台内的多款游戏都具备两人以上联线作战的功能。完全在网络里实现了街机游戏多人对战的功能。



霹雳天地平台除了提供1至4人同时在线的游戏模式外，还具有玩家观战功能，玩家可以像置身网吧或电子游戏机中心，向武艺高强的游戏高手现场学习游戏技巧。若你不想冒然加入战斗成为无辜的炮灰，不妨在参战之前在旁先好好观察一番，这也叫知己知彼，百战不怠嘛！

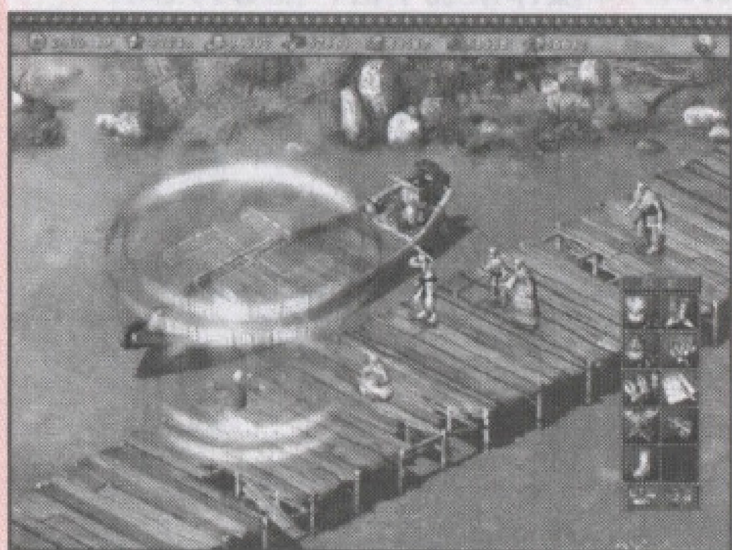
不想孤身作战？霹雳天地游戏平台上的聊天室可以帮你一把！你可在聊天室寻找合拍的战友，交流游戏心得和秘技。同时聊天室还长驻多位职业街机玩家与你切磋较量，若你感觉技艺超人一等，不妨到到聊天室寻觅一下，与职业街机玩家一较高下，或许会得到意外的收获！

霹雳天地游戏平台同时支持手柄操控，玩家只需配备一个USB游戏手柄，便可轻轻松松把游戏玩个够，浑然置身游戏现场，投入感十足！游戏平台具有窗口设定功能，全屏幕提供玩家全天候现场真实感；小窗口则方便在办公室里的玩家，又可以同时聊天，联系南北玩家，绝不会被老板发现哦！

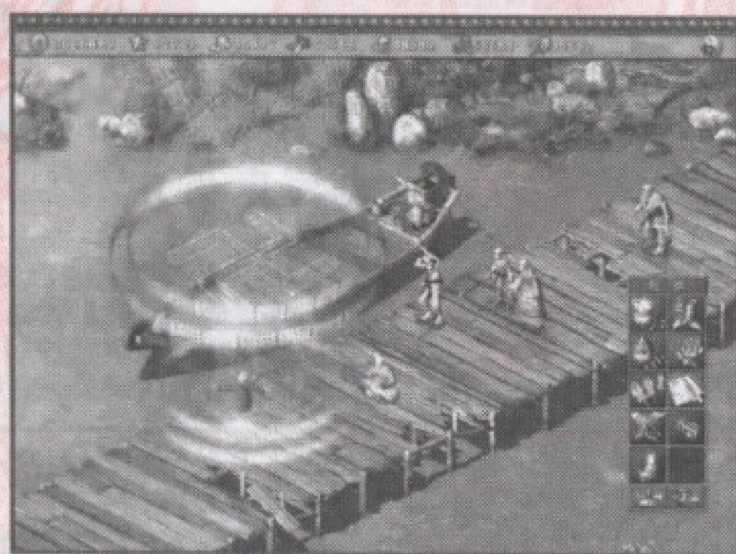


现在你只需配备一台计算机、一条网线、一个游戏手柄，即可联网呼朋唤友，透过霹雳天地游戏平台一起对战！





除了角色扮演，武侠游戏也有与众不同的新玩法喔！向以策略游戏见长的光谱资讯这次将推出一款十分罕见的大型武侠经营策略游戏——《天下霸图》。玩家可由少林、武当、峨嵋、华山、丐帮、魔教等等12个各具特色的门派中，挑选自己喜爱的门派来进行游戏，也可以自行设定各种条件，创造出与众不同的新门派，然后通过招收弟子、设立分舵、打造武器、钻研武学、培养人才、订立盟约、铲奸除恶等等方式，与其他正邪势力一较高下，并逐步提升门派的威望，最后成为足以号令天下的武林霸主。但如果经营不善的话也可能会众叛亲离、穷困潦倒，最后落得灭门的悲惨下场！



《天下霸图》的游戏背景设定在明代中期，奸臣严嵩大权在握，迫害忠良，致使朝政日非。为了瓦解武林中的反对力量，严嵩派遣大内高手暗杀各派重要人物，并设计嫁祸给其他门派，于是武林之中展开了一场腥风血雨的杀戮。游戏中共有4个剧本提供选择，而每个剧本都以不同的起始条件来挑战玩家智能：剧情一“江湖恩怨战未休”，各门派因严嵩之奸计，彼此争斗不休，但因实力有限，且门派众多，如何在乱局中求生存乃一大考验；剧情二“善恶分明势不立”，虽然严嵩奸计已败，但各派皆已元气大伤，尤其魔教借机扩增势力，对各派形成莫大威胁；剧情三“英雄洞庭趁时起”，由于正邪交战死伤惨重，各门派人才凋零，北方的英雄门及南方的洞庭帮两大新门派趁势而起，意图取代传统门派成为武林霸主；剧情四“五大门派谁称雄”，经过了长时间的争斗，武林中最后只剩丐帮、少林寺、武当、魔教、英雄门等五大势力并存。每个门派都拥有雄厚的实力，谁能脱颖而出，成为武林霸主呢？





人才是门派的基础，进入游戏之后，玩家便应尽快招募各种人才，由于每个地点所能招收弟子的资质是不同的，因此如何因材施教，选择适当的培育方式就相当重要了。有了弟子之后，玩家还可以任命优秀的弟子担任各种适合的职务，例如舵主会影响领导、生产、练功、采集4种工作的效率；左堂主影响练功效率；右堂主影响采集效率。随着玩家所拥有地盘越来越大，便可设立更多分舵，以及任命更多舵主和堂主，而所能招收的弟子自然就更加多样化了。平时玩家可以安排弟子工作或者练武，但工作时间太长会引起弟子们的抱怨，毕竟他们加入门派是为了学得一身惊人的技艺，将来好在武林中扬眉吐气，所以适当安排每日行程是很重要的，如果太过操劳的话，他们的忠诚度可是会下降的，甚至可能离开此地而另投其它门派呦！



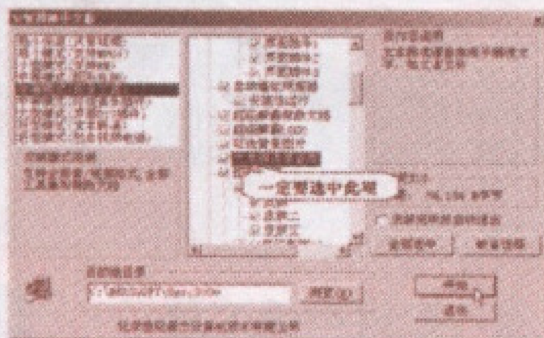
制作公司：光谱博硕
发行/代理：光谱博硕
产品类型：武侠经营
上市日期：2002年12月
咨询电话：010-62969069、62969070

让超级解霸3000为我们读书

很多人在机器上都安装了超级解霸3000，并用它来欣赏精彩的大片。不过，你知道吗？解霸3000除了可以胜任影音播放外，还可以做一个兼职的播音员呢！利用它，我们不仅可以听到优美的声音，还可以听到朗朗的“读书声”！

第一步：安装朗读语音库

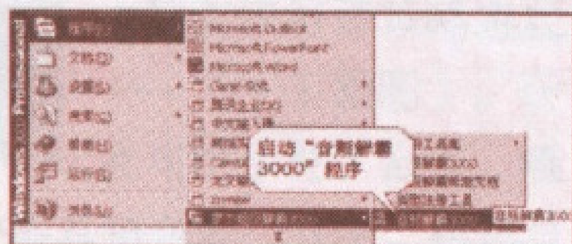
把超级解霸3000的安装光盘插入光驱，安装程序会自动运行。但是它默认选择的是“中等模式”，且“文本朗读语音库”组件没有被选中，因此我们必须用鼠标勾选此项（如右图）。只有这样才能够正常播放文本文件。



从豪杰网站（http://www.herosoft.com）上下载的音频解霸3000测试版不包含“文本朗读语音库”组件。只有豪杰的完整安装版才会有此功能。

第二步：启动音频解霸

单击“开始”→“程序”→“豪杰超级解霸3000”→“音频解霸3000”打开“音频解霸3000”程序（如右图）。



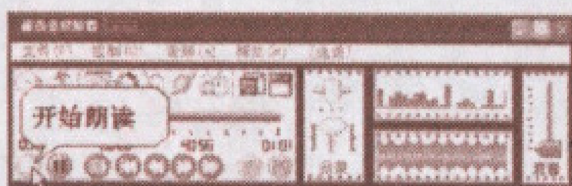
第三步：打开文本文件

选择“音频解霸3000”程序“文件”菜单下的“打开一个文件”命令，再在打开的文件对话框中“文件类型”下拉列表框，从中选择Text File（文本文件）项，再打开一个文本文件（如右图）。



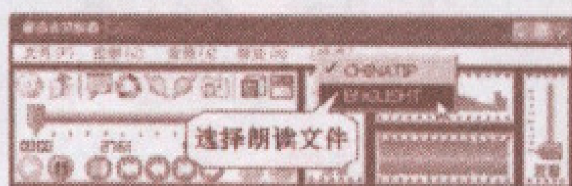
第四步：开始朗读

按下音频解霸3000上的“播放”按钮，再接上音箱或带上耳机就可以听到音频解霸3000为我们朗读文本文件的声音了（如右图）。



注意：1.文件不是文本文件，可以通过Word等字处理软件或转换软件转成文本文件，再让音频解霸3000打开朗读。现在有很多工具都提供批量转换功能，用起来更方便。

2.如果你一次要让音频解霸3000朗读多个文本文件，那可以选择“文件”菜单下的“打开多个文件”命令，再在打开的文件对话框中配合Ctrl和Shift键选择打开多个文本文件，所有文件会被顺序播放。当然，也可以在“帮助”菜单右边的“选曲”菜单下自由选择打开的文本文件进行朗读（如右图）。



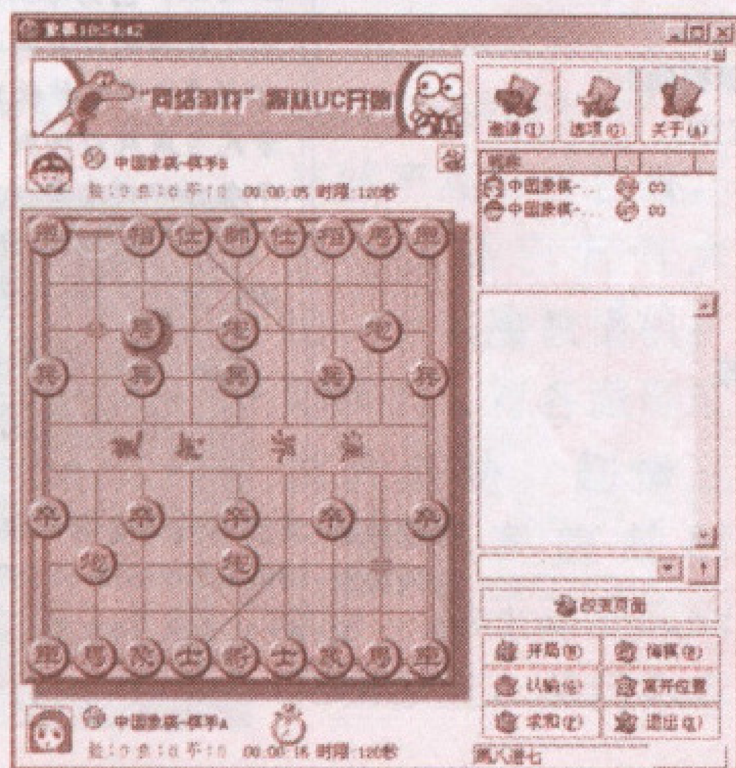
3.下载到评书之类的TXT文件后，可以利用录音软件把音频解霸3000为我们朗读的声音录制下来，再压缩成真正的MP3版评书，送给朋友或自己保存也相当不错。

制作公司：北京世纪豪杰计算机技术有限公司
产品类型：工具软件
上市日期：2002年7月
参考价格：38元
咨询电话：010-62557243

轻轻松松用UC

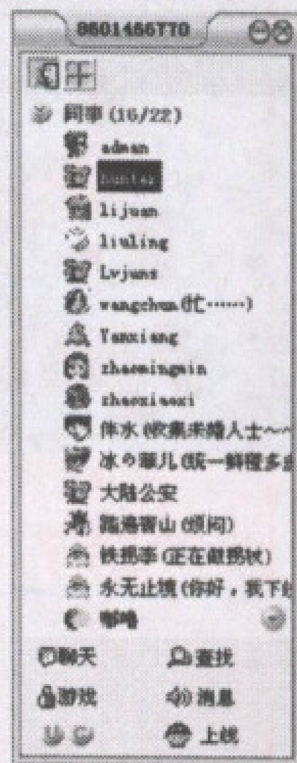
喜爱聊天的朋友们你们用过UC了吗？它是最近刚刚面市的新一代国产IM软件，UC功能全面，有极具特色的场景聊天功能，还能在聊天过程中给对方发送GIF动画图标。另外UC还集成有视频电话、消息群发、文件传输等多种功能，用户还可以通过UC插件自建聊天室，玩在线游戏。凭借着各个方面功能的出色表现，UC从正式发布到现在仅仅两个月时间，同时在线用户就突破2500人，注册用户超过40万，我已经习惯将UC列为继QQ之外的第二种网络必备工具，这么好的东西，大家可一定要试试哟。

首先，先向你们介绍一下UC的下载及注册新号码。现在已有多个网站提供UC的下载，像什么“华军软件园”、“搜狐”等等，要是记不住也没关系，随便找个搜索引擎搜一下就知道了。也可以直接登UC的开发商琅玛信息技术有限公司的网站www.51uc.com上下载，很方便的。以前的号码前都有一个“86010”的前缀，依我看挺没用的，不过到2002年11月中旬这个前缀就将取消了。现在每次注册时默认的密码保护功能都要求要你输入身份证号码，要是怕麻烦也有办法，只要在用户注册窗口中将“密码保护”中的钩去掉就可以跳过这步。以后需要密码保护功能，可以通过UC主界面上的选项重新申请。不过我要告诉你，找回密码时用户信息是直接显示出来的，并不发送到你所预留的邮箱中喔。





其次，给你们介绍一下UC的窗口功能。由于UC的设计之初就是要强调其功能的强大，所以窗口变多也就不为怪了。UC的主面板上方有一个“窗口列表”和“好友列表”，用鼠标轻点就可以自由切换。你可以将最常用的功能窗口通过菜单上的“定位窗口”功能将其定位于“窗口列表”内，不想用的也可以反之使用“结束窗口”功能，这样一来，你就可以操作自如、来回切换，提高你的聊天效率。



制作公司：琅玛信息技术公司
产品类型：聊天软件
参考价格：免费共享
咨询电话：010-82031006
010-82031008
网址：www.51uc.com

大众软件读者俱乐部

首批晶合读者俱乐部会员特惠大搜捕现在开始啦！

想和更多的会员一起happy么？
想体验更多的fun吗？
为了给你最fit的服务，
快快成为读者俱乐部的VIP吧！



邮发代号：82-726



邮发代号：82-727



邮发代号：2-952

征订价格

	单价(元)	全年/半年标准价(元)	全年/半年9折价(元)	全年/半年8.5折价(元)
《大众软件》	6.8	163.2 / 81.6	146.9 / 73.4	138.7 / 69.4
《大众游戏》	15.8	189.6 / 94.8	170.6 / 85.3	161.2 / 80.6
《大众硬件》	7.8	93.6 / 46.8	84.2 / 42.1	79.6 / 39.9
备注：以上订阅全部免邮费				

我怎样才能成为会员呢？

A 凡订阅上述期刊2003年半年任意之一者，还可打9折，可成为会员。
B 凡订阅上述期刊2003年全年任意两种者，不仅有8.5折的优惠，还会自动升级为VIP哦。

大众软件读者俱乐部经典产品回顾

目录	类型	原价	特惠价
《另类大富翁》	游戏	38元	10元
《盟军敢死队2详尽攻略本》(附盘)	攻略	28元	10元
《大软指南－工具篇》(附盘)	工具书	29元	10元
《魔力宝典2.0版》(附盘)	攻略	20元	10元
《半条命－反恐精英实况战术指南》(附盘)	攻略	20元	10元
《八龙神传说》(共6册)	漫画	52.8元	25元
《新编辑部故事》(共3册)	漫画	22.8元	15元
《万智牌——大战役》(附盘)	小说	28元	10元
《万智牌——兄弟之战》(附盘)	小说	25元	10元



魔力宝典2.5 25元



石器宝典4.0 28元



魔兽争霸3 24元



魔戒 69元



五子爆笑棋 19.8元



美女梭哈 19.8元

点卡类

商品名称	零售价	优惠价
石器时代620点	30	27
石器时代1060点	50	45
魔力宝贝450点	30	27
魔力宝贝777点	50	45
龙族300点	35	31.5
龙族500点	47	42.3
千年小时卡60小时	25	22.5
天上碑700点	35	31.5
天使月卡	35	31.5
霸业储值卡	29	26.1
圣者无敌月费卡	35	31.5
倚天120小时卡	28	25.2
古龙群侠传300点	19	17.1
科洛斯月卡	38	34.2
大秦悍奖40小时卡	20	18
精灵150点	15	13.5
精灵300点	30	27
传奇128小时卡	35	31.5
传奇168小时卡	48	43.2

应用软件类

商品名称	零售价	优惠价
豪杰超级解霸3000(标准版)	38	34.2
FlashMX从入门到精通	38	34.2
PHOTOSHOP7全攻略	38	34.2
网页、网站设计五件套	45	40.5
平面、三维设计六件套	45	40.5

教育软件类

商品名称	零售价	优惠价
挑战小学数学奥林匹克名师导学(5CD)	128	115.2
小学奥林匹克趣味数学III套装XP版(10CD)	128	115.2
中学理化实验(4CD)	48	43.2
高中英语听力大全	38	34.2
初中奥林匹克趣味数学	78	70.2
小学套装XP黄金版(9CD)	128	115.2
初中套装XP黄金版(13CD)	148	133.2
高中套装XP黄金版(8CD)	108	97.2

游戏软件类

商品名称	零售价	优惠价
阿玛迪斯战记	59	53.1
科洛斯之暗黑魔影(精装)	45	40.5
轩辕剑4+卧虎藏龙	119	107.1
轩辕剑4(标准版)	69	62.1
新绝代双骄叁(标准版)	69	62.1
创世纪战III-西风狂诗曲正传	69	62.1
生化危机:枪下游魂	48	43.2
闪电行动:抵抗力量	49	44.1
魔兽争霸3:混乱之治(英文版)	108	97.2
三角洲特种部队4:近战突击队	48	43.2
暗黑破坏神世纪珍藏版	158	142.2
幻灵游侠2.0:宠爱一生(精装)	49	44.1
盟军行动:抢滩前线	48	43.2
罗刹	48	43.2
四海兄弟	69	62.1
第七夜	69	62.1
英雄传说IV-朱红的泪	69	62.1
双星物语A版(或B版)	69	62.1

以上邮购的产品，除点卡外均需另付5元邮费，如有疑问请来电、来信查询，我们将统一以E-mail方式给予回复！





邮局订阅款汇至：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦413室 晶合互动收
邮编：100036，联系人：王亚平，客服电话：(010)88135693
客服信箱：club@popsoft.com.cn。
银行电汇：可汇至北京晶合互动多媒体软件有限公司，
账号：0200080909006604454　开户行：工行翠微路支行营业室。

万智牌的奖金



在上一期栏目中我们介绍了万智牌的比赛体系，在本期的栏目中，我们就来做一次专业级万智牌赛事奖金的一览表。让我们来看看如果你万智牌打的好，将得到的是什么。

专业赛（个人赛）

名次	奖金	名次	奖金
1	$30 000	14	$3800
2	$20 000	15	$3500
3	$15 000	16	$3250
4	$13 000	17	$3000
5	$9500	18	$2750
6	$8500	19	$2550
7	$7500	20	$2400
8	$6500	21	$2250
9	$6000	22	$2100
10	$5500	23	$2000
11	$5000	24	$1900
12	$4500	25	$1800
13	$4100	26	$1700

专业赛（团队赛）

名次	奖金	名次	奖金
1	$60 000	5	$12 600
2	$30 000	6	$10 500
3	$18 000	7	$8700
4	$16 200	8	$7200

大师赛（个人赛）

名次	奖金	名次	奖金
1	$25 000	9–16	$4000
2	$15 000	17–32	$2000
3–4	$10 000		
5–8	$6500		

大师赛（团队赛）

名次	奖金
1	$60 000
2	$30 000
3–4	$15 000
5–8	$9000


亚洲区邀请赛冠军

大奖赛（个人赛）

名次	奖金	名次	奖金
1	$2400	5–8	$800
2	$1700	9–16	$500
3	$1200	17–32	$250
4	$1000		

大奖赛（个人赛–新秀奖金）

名次	奖金	名次	奖金
1	$1500	5–8	$400
2	$1000	9–16	$250
3–4	$700		

大奖赛（团队赛）

名次	奖金	名次	奖金
1	$4500	5–6	$1500
2	$3000	7–8	$1200
3	$2100	9–10	$900
4	$2000	11–12	$600

大奖赛（团队赛–新秀奖金）

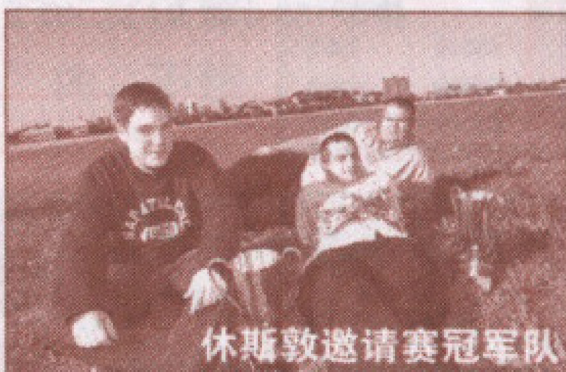
名次	奖金	名次	奖金
1	$1500	4	$750
2	$1250	5	$500
3	$1000		

世界大赛

名次	奖金	名次	奖金
1	$35 000	14	$3800
2	$23 000	15	$3500
3	$15 000	16	$3250
4	$13 000	17	$3000
5	$9500	18	$2750
6	$8500	19	$2550
7	$7500	20	$2400
8	$6500	21	$2250
9	$6000	22	$2100
10	$5500	23	$2000
11	$5000	24	$1900
12	$4500	25	$1800
13	$4100	26	$1700

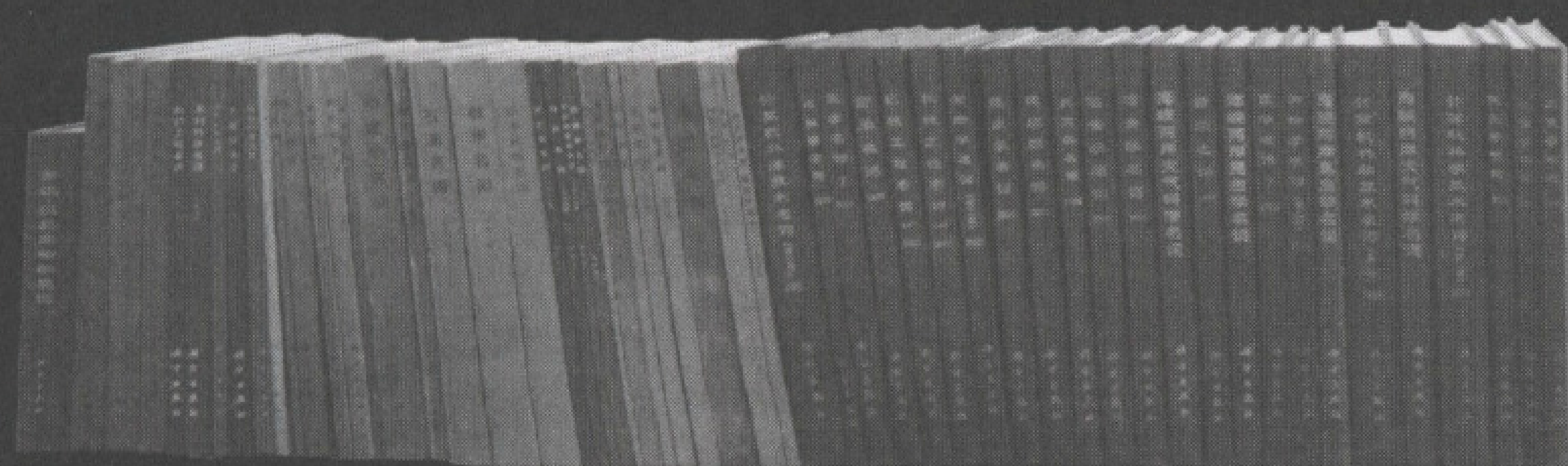
以上的奖金单位为美元。

这些高额的奖金是不是对你很大的吸引力，如果你想拿到这些惊人的奖金就要好好打万智牌了。毕竟十分的付出得到的就会是十分收获，对于万智牌更是这个样子。


休斯敦邀请赛冠军队

更多的消息请见：www.jhpop.com/magic/bbs

金山词霸2003
金山快译2003





更权威的中日英多专业翻译家
零售价:50元

更权威的有声双解海量词典
零售价:50元

新增全国科学技术名词审定委员会（简称名词委）审定发布的所有科技词书，有生物、化学、天文学等专业，共计49部，总价值19250元。

全国名词委代表国家进行科技名词审定、公布和管理工作。

名词委组建17年以来，先后有1800位专家学者科学家参与编纂，共计投入2500万资金，有效的促进了科技名词的统一和规范。

《金山词霸2003》《金山快译2003》新增词库（部分）

书　名	出版年限（年）	单科软盘价格（元）	内容简介	词条数目
《船舶工程名词》（定义版）	1998	720	包括船舶种类及船舶检验规范、国际公约和证书；船舶总体；船舶性能及其实验；船体结构、强度及震动；船舶通信、导航；船舶腐蚀与防护；船舶工艺；海洋油气开发工程设施与设备等13大类。	3606
《土壤学名词》（定义版）	1988	400	包括土壤发生、分类和制图，土壤物理[学]，土壤化学，土壤生物学、土壤生物化学，农业化学，土壤生态，土壤肥力，土壤侵蚀与水土保持等8部分。	2080
《水利科技名词》（定义版）	1997	650	包括水文、水资源，水利学，河流动力学、海岸动力学，工程力学、工程结构，建筑材料，岩土工程，水利勘测、工程地质，水利规划，水工建筑，防洪、治河，灌溉与排水，水力发电等17部分。另有水利史名词102条作为附录。	3126
《煤炭科技名词》（定义版）	1996	260	包括煤田地质与勘探，矿山测量，矿井建设，煤矿开采，矿山机械工程，矿山电气工程，煤矿安全，煤炭加工利用，煤矿环境保护10部分。	2603
《海峡两岸大气科学名词》	2002	600	包括大气、大气探测、大气物理学、大气化学、动力气象学、天气学、气候学、应用气象学等。	6000
《海峡两岸昆虫学名词》	2002	400	包括昆虫分类与进化、昆虫外部形态、昆虫内部构造、昆虫发育与生活史、昆虫生态学、昆虫行为与信息化学、昆虫生理与生化、昆虫毒理与药理等学科。	4000
《英汉·汉英生物学名词》	2002	3000	包括动物学、植物学、微生物学、遗传学、生物化学、生物物理学、细胞生物学、生理学、人体解剖学、组织学、胚胎学、古生物学等12个学科的名词。	30000
《铁道科技名词》	1997	680	包括铁道工程建设、铁道共务、铁道牵引动力、铁道车辆、铁道运输管理与运输经济、铁道通信、铁道信号等8类。	6891
《航海科技名词》	1996	470	包括总论、地文航海、天文航海、电子航海、军事航海、航海仪器、航海保证、船艺、船舶操纵与避碰、内河航行、客货运输、海上作业、航行管理与法规、水上通信、轮机管理等15大类。	4760
《化学工程名词》	1995	210	包括化工热力学、传递过程与单元操作、化学反应工程、过程系统工程、生物化学工程、数据处理等7个部分。	2164
《动物学名词》	1996	670	包括普通动物学，动物分类学，动物生态学，动物胚胎学，动物组织学，无脊椎动物学和脊椎动物学等7大类。	6709
《公路交通技名词》	1997	450	包括总论，道路工程，交通工程，桥、涵、隧道、渡口工程，汽车运用工程，汽车运输，筑路机械及运用管理，路用材料及性能，材料与结构实验及设备，公路环境保护等10大类。	4536
《建筑 园林 城市规划名词》	1996	400	包括建筑学（建筑设计、建筑物理、建筑构造、中国古代建筑及构造、外国古代建筑及构造、建筑材料与制品、建筑设备与系统），园林学（园林史、园林艺术、园林规划等），城市规划（城市设计、城市规划管理）等。	4004

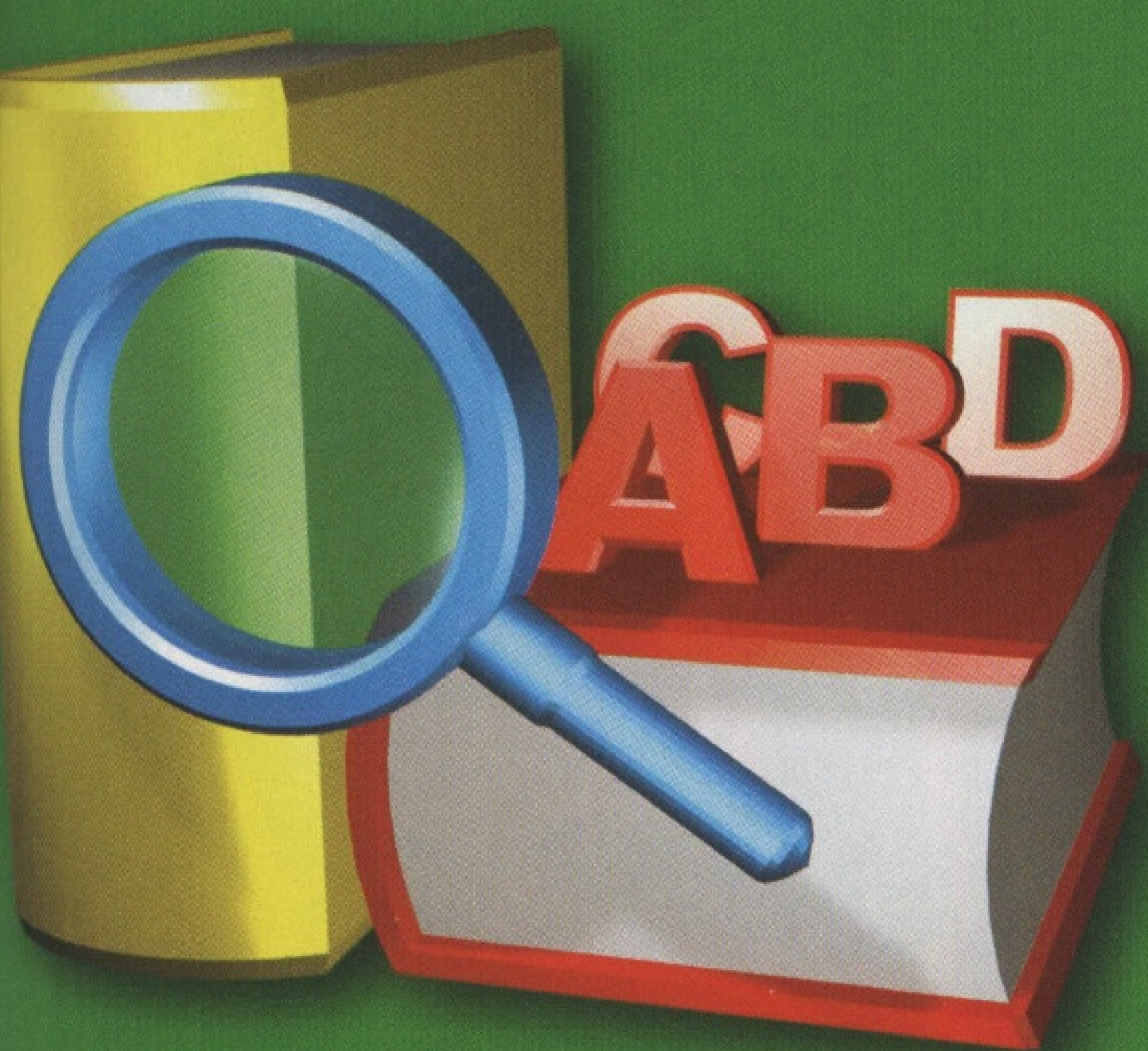
合作伙伴：新浪网　脑轻松

请到卓越网JOYO.com订购

地址：北京市9636信箱-6A4(100086) 网址：www.kingsoft.net 传真：010-62638287 客户服务热线：010-86243222 免费热线：800-810-5770
技术支持联系方式support@kingsoft.net 经销商订货热线：010-62638312 总机：010-62524868 OEM热线：分机753 OEM授权联系方式：OEM@bj.kingsoft.net
集团购买热线：分机186 数据恢复服务分机：619 俱乐部联系方式：club@kingsoft.net 俱乐部热线：010-86243222 欢迎邮购 邮资5元

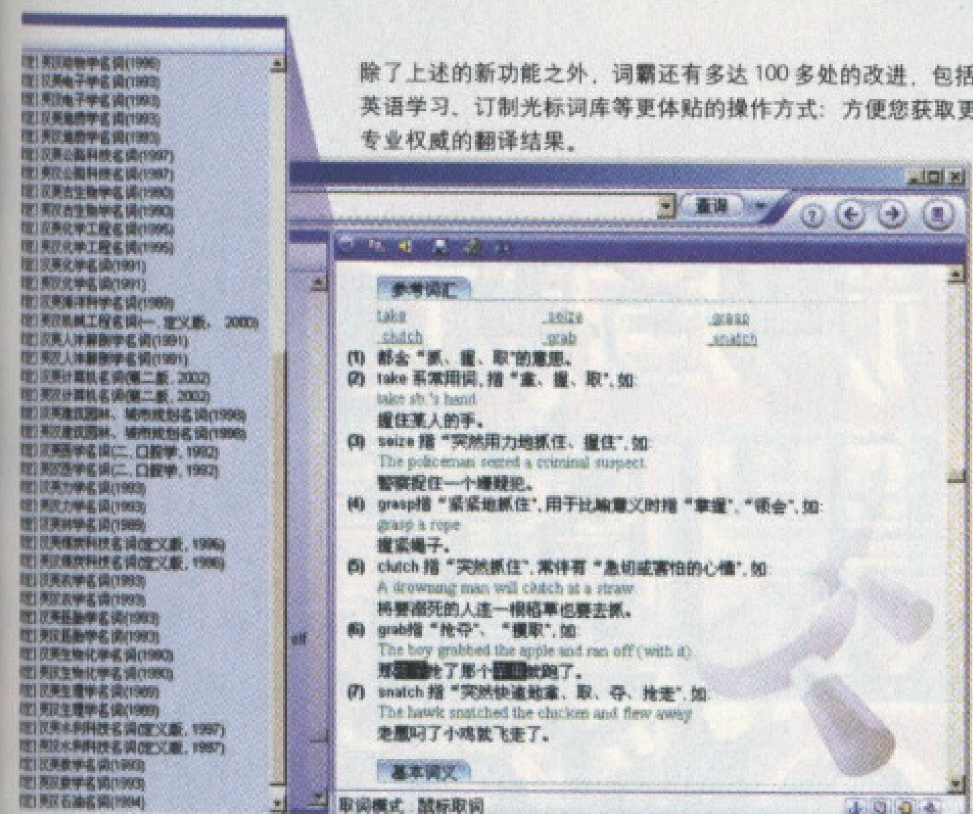
KINGSOFT 金山软件股份公司

更权威的有声双解海量词典
更权威的中日英多专业翻译家





新增名词委审定公布的 49 部权威词书。
横跨 512 行业，总计 174000 个例句。
翻译中、英、日、韩、俄、德、法 7 国语言！



《金山词霸 2003》专业版——更权威的有声双解海量词典

更权威 NEW

新增全国科学技术名词审定委员会（简称名词委）审定发布的所有科技词书，有生物、化学、天文学等专业，共计 49 部，印刷版总价值 19250 元。

新版词霸荟萃《美国传统辞典》、《现代英汉综合大辞典》等 12 部权威词典，新增等生物、化学、物理、细胞学、土壤学、昆虫学、煤炭科技、天文、心理等专业，专业词库达到 123 个。

更易用 NEW

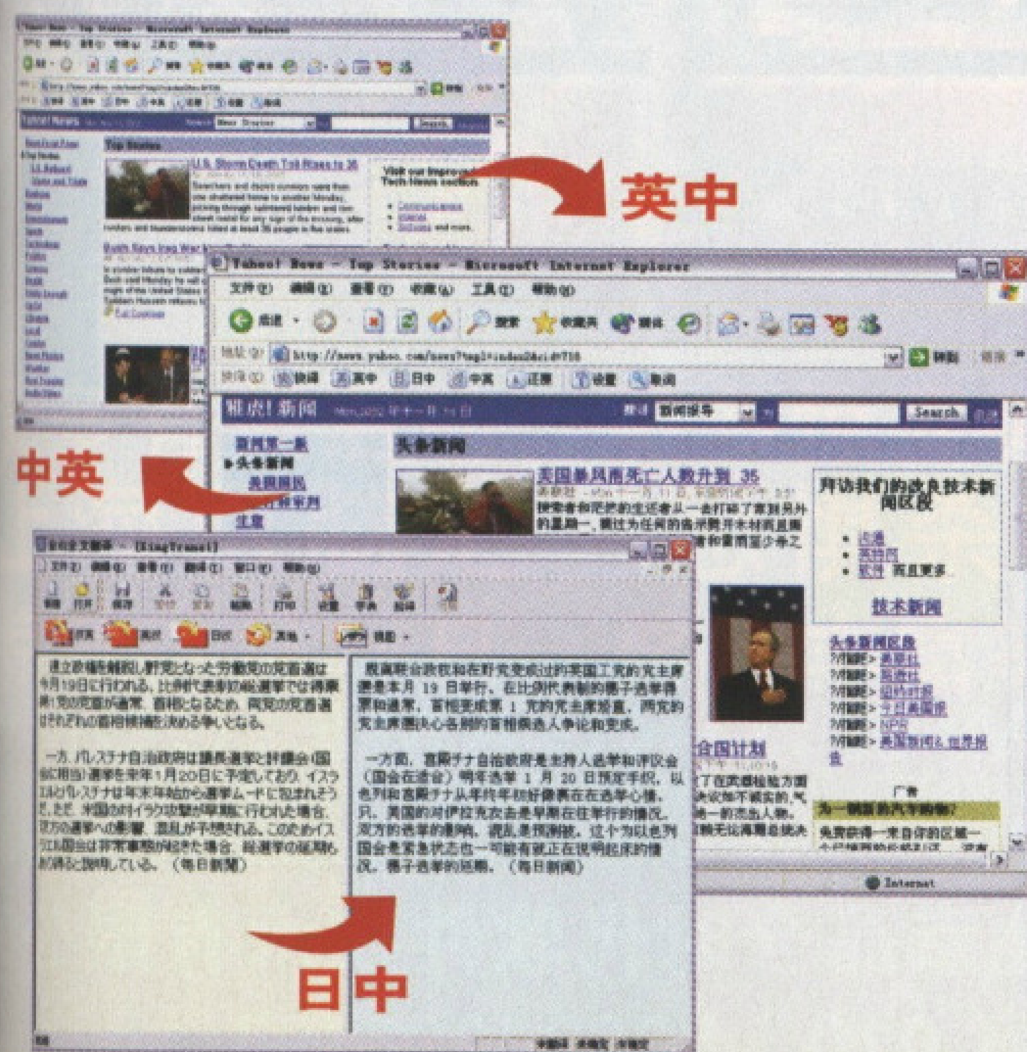
方便的全文检索功能能飞速检索金山词霸超过 2 亿汉字的浩如烟海的内容，可以轻松检索单词的例句，可以并列输入单词进行检索，比如你输入："小孩，苹果"。就会出现相应例句："那个孩子抢了那个苹果就跑了"The boy grabbed the apple and ran off (with it).）

支持模糊查找，只要记得大概的发音，也能搜索到你想要找的单词。

更专业

采用国际顶尖的 TTS 语音技术，纯正美音，可以轻松流畅地朗读整句、整段乃至整篇文章，对纠正发音很有帮助。

每个单词配有音标、辞源、解释、词组、例句、词性变化等内容，解释详尽，还支持英文单词的模糊查询。



《金山快译 2003》专业版——更权威的中日英多专业翻译家

翻译引擎全面升级 NEW

拥有中英、英中、日中等六套翻译系统。快速完成全文翻译。结合人工智能，自动辨别语尾变化和假名汉字，绝非其他逐字翻译或单字翻译软件可比。

翻译更权威 NEW

新增全国科学技术名词审定委员会审定发布的所有科技词书，共计 49 部，实现了针对医学、法律、财经、工商管理、商业等 80 个专业的英汉、汉英翻译特别优化。

汉化包全面更新 NEW

针对 ACDSee 5.0、winamp3 等 200 多个最新英文软件深度汉化，即刻拥有永久中文版。汉化包总数超过 1000 个。

网页翻译更加快速准确 NEW

即时翻译英文日文网站，翻译后版式不变

晶合时代软件技术有限公司 11 月底隆重推出“科洛斯黄金包”





国研游戏

科洛斯黄金包 9.9元（内含 38 元月卡）

“科洛斯黄金包”上市喽！

玩游戏 就是玩品质

高品质全3D网络游戏，

360 度旋转视角，视距可任意缩放

玩游戏 就是玩音效

3D 环绕立体声效，当你旋转视角

音效随之旋转，还可通过音效辨方位

玩游戏 就是玩感觉

绚丽 3D 魔法效果，其临场真实

感觉就像 3D 版本的 diablo2

玩游戏 就是与人斗

在科洛斯的世界里，复杂而真实的

人际关系、人物成长、职业系统等

让你感觉“与人斗，其乐无穷”

科洛斯之暗黑魔影

CRONOUS

The Shadow of Conspiracy

玩真正全 3D 网络游戏

欢迎进入《科洛斯之暗黑魔影》

WWW.CRONOUS.COM.CN WWW.URGAME.COM

客户服务专线：（010）65244896

客服服务邮件：help@urgame.com

总经销：北京晶合时代软件技术有限公

销售热线：（010）82634096/97



盛大网络

您只需选择一次
就可以拥有6800万盛大用户共同的欢乐











SHANDA NETWORKING 盛大网络
www.shanda.com.cn

欢迎您进入盛大网络的缤纷游戏世界！







无尽的握手

——《无尽的任务》开动的背后

■本刊记者：古留根尾·我我神

【楔子】

10月22日，三里屯上下线酒吧的门楣上挂着育碧那道著名的彩虹，因为排队签名而聚于门外的客人们犹如在真正的限客酒吧外，等待保安的点选。熙熙攘攘的人拥挤在昏暗的屋子里，认识的和不认识的，寒暄着，好象不是参加新闻发布会。

和所有的作品相同，《无尽的任务》（Ever Quest）尽管声名在外，最开始也还是同那些备受关注的游戏一样，借助流言传递其即将来临的消息。对那些被归类在顶层的玩家而言，《无尽的任务》已经带给了他们难以名状的骚动、迫不及待的渴望；另一方面，习惯了中国网络游戏市场的人们却无法从中了解，一套复杂晦涩的游戏系统，是怎样一反他们既定的惯例获得美誉和好评的。然而，喜于盘旋揣测其中的分析家们，却从发布会的点滴里嗅到了不一样。五方合作作为一个炒作的名义，自有它存在的理由；不过各方高层的到场，却能够用另一种深层次的道理来解释。索尼在线副总裁辛迪·阿姆斯特朗、育碧软件欧亚及中东区总裁阿兰·科尔、育碧在线副总裁兰吉利、英特尔北亚区战略合作总监宁卓人、新浪全球总裁汪延，以及上海热线副总经理戎国强的出现，就注定了这是一个需要用走访来注释的疑问。和目前所有的网络游戏相比，究竟《无尽的任务》有什么不同，足以吸引头头脑脑们的注意；它又将会把自身同目前市场上网络游戏迥异的差别，用什么样的运营形式同化在一起呢？





上海育碧公司。

作为中国最为庞大的游戏代理商之一，育碧一直坚守在上海而不是传统游戏厂商会聚的北京，也就使得它多少成为了上海游戏市场的领头羊。与此同时，诸多网络游戏开发/代理商相继选择上海作为自己打入市场的基地，不知不觉就让统御单机市场多年的育碧有些形单影只的味道。单从表面看，育碧代理《无尽的任务》似乎是趁大势之趋，急躁地想要在丰沃的市场上分一杯羹；同时存在的问题却是，以操作繁琐上手困难而著称的《无尽的任务》，其实并不适于作为进入一个日渐成熟市场的敲门砖。假如用上海育碧的身份和地位作为理由，或许能够解释这看上去仿佛骑虎难下的局面。但事实上，育碧不认为选择《无尽的任务》是逞一时之快的莽撞举动。

在浦东时代广场17楼的会议室里，接受记者采访的是上海育碧软件公司的市场与销售副总裁兰海文。对于索尼在线和育碧的合作契机这一问题，兰先生是这样回答的：早在5月份的E3大展上，索尼在线就同在欧洲已经获得《无尽的任务》代理版权的育碧公司取得了联系。当时，索尼对中国市场还全然不了解。7月份的时候，索尼在线高层的四个副总裁全部来到了中国，对国内多个潜在合作方进行了一番考察。其中CISCO和戴尔等硬件商提供了组建服务器的可能；参观北京、上海的IDC电信情况使他们对日后的网络服务有了个初步的了解；而最终明确索尼要在中国推出《无尽的任务》，并和国内代理商合作决心的，还是因为他们在上海育碧同公司总裁的一番洽谈。在此之前，索尼方面对于中国市场的感觉，就如同公司副总裁阿姆斯特朗在新闻发布会上展示的那张照片一样：被围困在长城的浓雾中，来自地球另一边的厂商代表们完全不知道该拿陌生的中国游戏市场怎么办。但在此之后，一切似乎都变得很明朗。索尼方面的高层一回到美国就决定，一定要在中国同育碧合作，推出《无尽的任务》。

至于育碧方面为何会在这个时候选择这款作品进入网络游戏市场，事情却并不象人们想象得那样肤浅。早在1999年，媒体就曾经从育碧软件北京分公司或多或少地了解到公司曾经将代理《无尽的任务》一事作为讨论议程提到桌面上来。然而一方面，索尼对游戏的源代码控制很严，不允许代理方以得到代码的方式进行本地化工作和内核更改；另一方面，英文和中文之间单双字节的汉化问题存在着技术上的瓶颈，因此当初的可能还是等待了3年才成为现实。在此期间，育碧还曾经尝试进行过《传奇》和《古龙群侠传》这两款网络游戏的市场推广和营销，无论成功与否，对于育碧来说，这多少都是日后踏足网络游戏市场必不可少的宝贵经验。

但是，许多问题依然存在。2000年的时候，EA也曾经希望能够借助《网络创世纪》（UO）进军中国市场，叫弥漫在电缆中的日韩网络游戏让路给具有真正网络交互意义的在线角色扮演游戏。可是这一次尝试没有突破中国不允许服务器进行互连的关口，而对于象《网络创世纪》这样一个以大型网络社会为卖点的游戏来说，无法互连的服务器就如同私人服务器一样索然无味。同样的问题也存在于育碧和《无尽的任务》中。对此，兰海文的回答是，上海育碧就这件事正在和电信部门、有关运营部门和索尼做探讨。至于最后的解决方式将是什么样的，谁也不知道。



浦东的时代广场，育碧公司所在地。





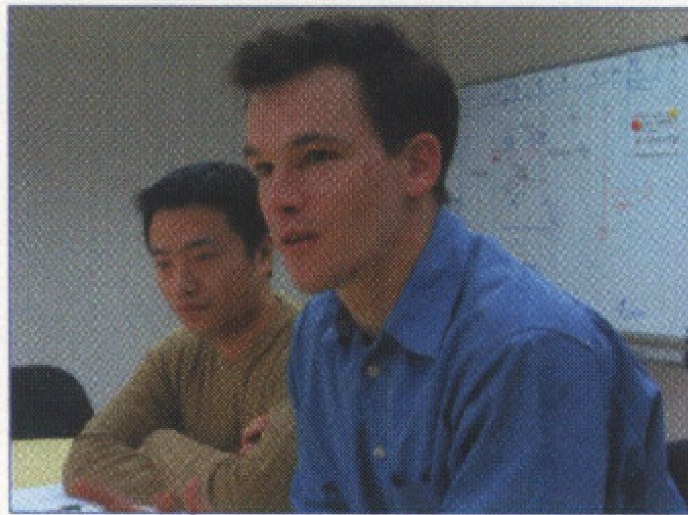
【贰】


上海育碧公司副总裁兰海文先生。

五天的上海之行，我们更多地了解到了上海和北京在游戏市场的价值理念上，相互有所不同的地方。作为一个商业挂帅的城市，上海不象北京那样较为依赖各种政策决定。相对于街道狭小、民风浓厚的浦西，浦东就好象一个尚处于半处女地的城乡结合区，不少高楼大厦的另一边就是尚待施工的黑泥黄土。恰恰就是这种新鲜的味道，吸引了大大小小前来开垦的业者。除了少数几家资深游戏公司在进行着单机游戏的开发以外，大部分网络游戏厂商，包括刚成立的和刚涉足的，都遵循着一个毫无新意的套路对市场进行无休止的瓜分。他们去韩国，他们去谈判，他们去签约，他们去内测，他们去推广，他们将所有三八线那边排在十名以内和没有排在十名以内的游戏带到这里来，他们将所有刚刚在韩国进行测试和还没有在韩国进行测试的游戏带到这里来，为的就是填充中国看上去深不见底的网络游戏市场——也许是为了在混乱中捞上原本可能不属于自己的那一笔，也许是为了日后成为真正有实力的代理厂商做脚下的铺垫。不管怎样，这种鱼多滥撒网式的运营和上市，给整个行业带来的后果并不能说是乐观的。由于亚洲金融危机的打击，韩国人在近两年内撤走了几乎所有的驻外厂商办事处，只在中国留下根据地，而他们的说法是："中国人有钱，一定要把网络游戏卖给中国人，越贵越好。"

事实上，盆满钵满的韩国人并不是其中最大的收益者。根据记者走访业内相关人士所获得的消息，在中国，独资企业是不能获得ICP认证的，而大部分网络游戏经营商多少都必须要有外资背景，或者干脆以全部外资的形式简化创业初始的荆棘坎坷。显而易见，这样的怪圈就使得网络游戏在中国的运营呈现出一种微妙的互惠关系——无法获得许可的外资商人与拥有许可，但并不以经营游戏见长的第三方之间的共生。

同样作为法资企业，兰海文先生承认，上海育碧没有资格获得国家ICP认证，继而也无法进一步进行网络游戏的运营。但同时他还表示，育碧有相应的合作伙伴可以解决这一问题。就和某些拥有认证权力的企业机构签订合约一事，兰先生认为，这并不是所谓的变通方式，而是一种合作模式。另一方面，《无尽的任务》作为一款三维大型网络角色扮演游戏，其对电脑配置的要求并非仅局限在游戏最初推出的几年前水平。因此，搭建相应的服务器，使游戏能够得到迅速的升级，以及在GM方便管理和命令操作上，也有着相当高的要求。这就使得合作方的服务，不单要完全解决相关的规定问题，在硬件设施上也必须能够满足游戏和玩家的需要。显而易见，这种标准，并不是象CISCO或者戴尔这样的硬件厂商能够提供的。


项目经理Julien Le Bigot（右）。


育碧软件中国区总裁戈钒（Corinne Le Roy）女士。

因此，除了一直同游戏做捆绑推广的英特尔外，育碧必须寻找另外一个强劲的伙伴，来解决服务器空间、技术维护等一系列硬件和设施问题。正如公司相关人员对网络上存在的《无尽的任务》私人服务器问题表示得那样，作为一个完善的服务器体系，除了需要有专业的GM进行监控和维持，有足够的数据空间和技术管理外，游戏还需要强大的后备支持。对于一个非官方的个体而言，想要组建一套真正符合游戏标准要求，没有任何精简节略的服务器，他可能要做好花销不菲巨资的心理准备。也可以说，这就是为什么育碧在面对喜好反权威地架设私人服务器的中国市场时，如此泰然自若的原因。同时，也指明了我们下一个将要走访的对象所在。



几乎所有的网络游戏代理公司都要到这里来拜访。

来自饭桌上的闲谈消息告诉我们，目前几乎全部在国内网络游戏发行方面有所意向的厂商，都会前往浦东松林路357号的通贸大厦，寻求可能的援助。在麟次栉比的众多高楼中，这一幢的第26层也许看上去只是上海信息产业公司的门面，但实质上这个机构就代表了上海电信在包括网络游戏在内的IT产业中的执行人。设立在这里的上海热线作为上海电信下属的ICP，其主要的目的是为上海电信以至于全国的宽带、窄带提供普遍服务 。作为电信机构，它的存在性质决定了本身是不可能直接插手游戏开发和代理，因此推出游戏咨询、服务教育等所谓边缘服务平台，就成为上海热线摆脱缓慢的资源销售，利用现有充足资源同游戏产业进行整合的手段。

也正是基于这种考虑，上海热线在今年9月9日成立了游戏中心，一个负责上海电信对外游戏合作、日后的游戏运营和市场宣传等职能的专职部门。拥有600多万电话用户和20万ADSL用户的上海电信，对需要以在线人数来带动的网络游戏来说，无疑就是现成的客户资源。和天府热线、广州光大不同，上海热线以上海唯一一家进行游戏服务的门户姿态，在一开始就决定以上海为立足点，将网络结构逐步辐射到全国。逐渐完善的硬件设施和通连全国的直连光纤，使得上海热线最终成为华东地区网络游戏发行推广的首选合作伙伴。

这或许就是为什么大多数上海网络游戏运营商都巧合地拥有同一个合作伙伴的原因。但对于上海热线而言，它不仅仅是用来解决育碧无法独立获得ICP认证的途径和手段。它的基层扎根于平台服务和游戏咨讯，在日后则会朝官方的姿态迈进，做进一步的内容整合。目前上海热线同育碧就《无尽的任务》的合作，还只是停留在IDC机房提供和市场宣传服务上。根据上海热线的考虑，尽早占领宣传市场，在其他网络服务商仅仅提供服务器和机房等简单服务上滞步不前的时候，将现有的资源进行捆绑的市场推广，能够得到更为优厚的商业利润。假如上海热线以育碧《无尽的任务》相关产品作为载体，捆绑诸如512K到2M的ADSL增速，一方面育碧能够得到产品的推广，而上海电信则能够达到ADSL的普及率；与此同时，在网络游戏中在线的用户通过拨号、ADSL等方式上网，消耗电信的网络资源，其带来的商业效果将是难以估算的。

双赢模式的优势，在上海热线起初为育碧开通《无尽的任务》官方网站的时候就体现了出来。接受记者采访的游戏中心市场推广部经理邓荣告诉我们，位于上海热线服务器的游戏论坛刚刚开放一天就被蜂拥而至的玩家撑爆，负责游戏的育碧网络游戏部经理陈皓不得不急忙打电话要求增加带宽。同传统的合作模式也有所不同，厂商既不会斥巨资购买电信的服务器；也不会让电信提供机房托管服务，按照在线人数进行双方分帐。两者之间的合作似乎更倾向于全新的第三种方式：游戏厂商借助电信强大的网络资源和硬件设备进行游戏运营；而电信方则依靠游戏为其带来的宽带接入、广告收入等周边利益获得自己赢得的一份，达到各自的根本目的。

毫无疑问，相比起急于签发收益支票的那些服务商，上海热线的眼光更为长远。他们包括流媒体在内的各种服务项目，看上去似乎无法赢取多少一目了然的直接利益，但潜在的收成却不容小觑。另一方面，坚持合作和扶持观念的上海热线，并不象眼下大部分弄潮的公司那样急功近利地深入游戏市场。他们认为，作为一个游戏咨讯官方网站，应该以裁判的姿态站在局外客观地评审游戏产业的发展和前进，而不是插手游戏的运作。行业市场另一种怪异的现象，就在这样的观点中突现出来了。


上海热线游戏中心市场推广部经理邓荣（左）与市场总监陈伟（右）。

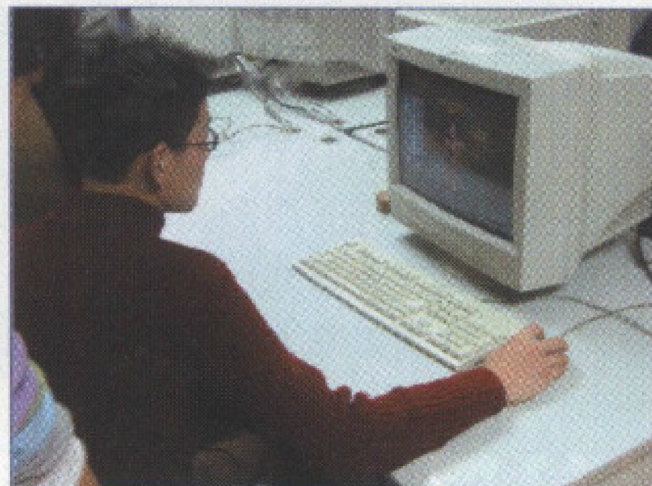
【肆】

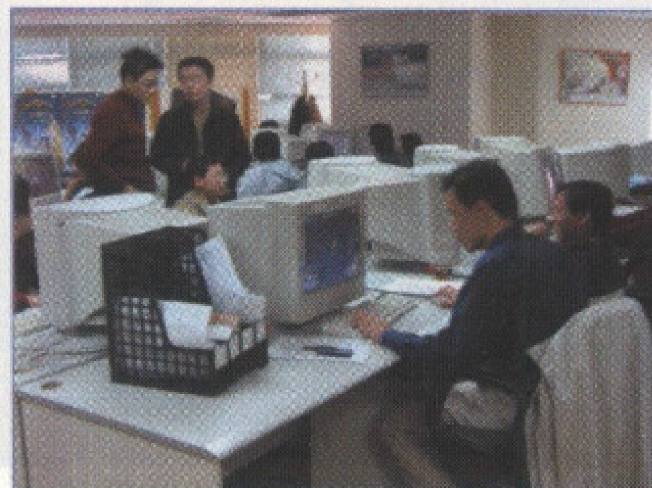

富有情调的会议室。

根据传闻，新浪将在不久的日后同样参与到游戏运营中。这样一条消息让人觉得它在上下线酒吧的出现，可能也不是偶然。17173运营《幻灵游侠》；网易运营《精灵》、《大话西游》系列，这些也都已经不是新闻。门户网站参与到游戏运作中去，是否会象上海热线所认为的那样是一种有欠公允的做法，还不是现在能够定论的事情。唯一可以肯定的是，尽管新浪有理由以传媒的身份无可厚非地为《无尽的任务》做推广宣传，但新闻发布会上全球总裁的莅临，毕竟不是以“领导高度重视”这样一种简单的借口就可以解释得过去的。门户网站拥有得天独厚的网络资源优势，较需要苦苦寻找硬件配套服务支持的游戏代理商不同，现成的服务器空间和有力的宣传工具成为它们染指网络游戏最好的条件。而传统的依靠点击获得的利润完全无法和点卡销售等流水营业相比肩。最为重要的是：根据我们的了解，在国内一款网络游戏平均只要在线人数超过1万5就能够赢利；已经存在庞大用户资源的门户网站几乎根本不用费劲再去寻找足以让董事会满意的消费人群——这压根就是有赚不赔，一本万利的买卖。

与此同时，保持观望态度的并非新浪一家。同样是池子里热火朝天地下饺子扑腾，索尼似乎也在拿脚指头试水温，只不过它所关心的却是另一回事。有谣传说索尼已经下定进入中国的决心，一系列的行动也开始逐渐从隐忍的表面渗透出来：PS2的降价、日本方面对硬件技术的解封、干脆将游戏机引入国内的大胆举措……让人起疑的是这样一个说不过去的巧合：在内地，具备PS2游戏开发的公司寥寥无几，上海的育碧、科乐美、北京光荣以及虽然名不见经传，但资格最老的东信，是少数几个有这种实力的厂商。但当问及索尼是否就此透露出全面进军中国娱乐产业的用心时，育碧软件副总裁兰海文称，索尼在线和索尼娱乐是两个全然不同的公司，他并不知道索尼内部高层是否有任何协调和默契——尽管在上海召开的那次索尼全球董事会的确包括所有公司在内。此外，兰先生对育碧基于可能因为《无尽的任务》运营成功，进而和索尼进行游戏机方面合作的传闻表示否认，在声言不知道其中会有任何形式关联的同时，也称假如有类似的机会，将很高兴能和索尼展开合作。

虽然官方对游戏本身表示乐观，并对一切没有显著迹象的猜度和推测表示否认，但在业内，相关人士对《无尽的任务》的看法并不盲从。作为中国引进的第一款欧美大型网络角色扮演游戏，《无尽的任务》同目前所有日韩网络游戏截然不同的游戏系统和游戏性是否能够为国人所接受，大部分人持保留意见。引入国内所需要做的工作，也不仅仅是将游戏翻译成中文，做一些简单的本地化而已。如何改变国内PK、一味升级的思维定势，转而向《无尽的任务》这样富有社交性和群体性的游戏方式发展，同样是人们关注的问题。就育碧而言，除了培训优秀的GM、对中国玩家的口味做一些适应性的游戏调整以外，要做的工作还有很多。

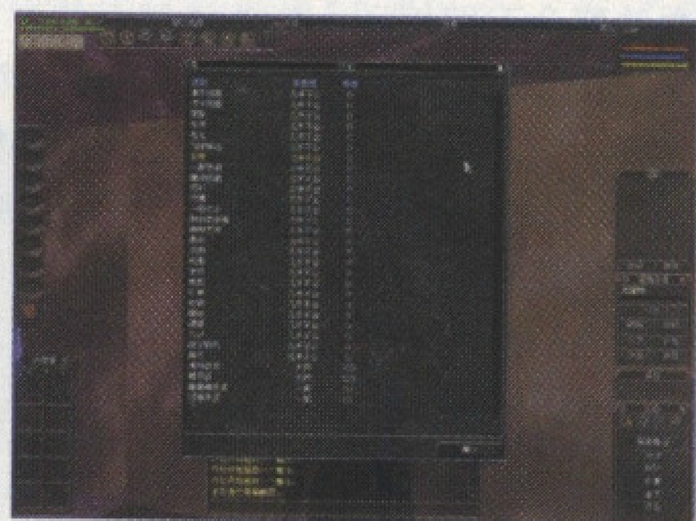

记者试玩《无尽的任务》。


游戏内部测试情况。

到目前为止，尽管游戏已经展开了第一轮的内部测试，然而很多具体问题还有待解决。在国外通过信用卡支付的付费方式，以及需要用金钱购买的帐号如何以玩家能够接受的形式过渡到中国，就是育碧仍然在进行研究和调查的问题之一。而在《无尽的任务Ⅱ》于北美上市之际推出《无尽的任务》给公司带来的压力，也是显而易见的。虽然育碧拥有日后所有《无尽的任务》相关资料片和周边产品的代理权限，然而对于目前在全世界都还没有签给任何一家游戏公司进行代理的《无尽的任务Ⅱ》，育碧未免就显得有些无能为力了。


骑马的人物。

还是让我们说说游戏吧。第一轮内部测试大约在12月底结束，面向媒体和玩家的第二轮测试预定在2003年1月开始，正式收费初步定在2月底。该时间段也有可能会根据实际情况做相应的更改。据记者亲自测试的情况而言，游戏上手相对于浅显的日韩网络游戏可以说十分困难。《无尽的任务》倾向于团队合作的游戏精神即便是在一开始也能体现得很明显——没有他人的帮助，玩家很容易就会陷入对庞大场景和众多繁琐设定的慌乱中，从而却步不前。这也是许多人对《无尽的任务》抱怀疑态度的关键，虽说其中期盼的情绪可能要更多一些。



简体中文的界面，翻译质量还令人比较满意。

关于游戏究竟成败几何的言语，最后统统还是集中在了它的运作上。习惯了日韩网络游戏宣传炒作的中国市场，突然杀进一个截然不同的运营模式，会不会突然忌口；而在厂商方面，入前人未及之境的战兢，又要怎样才能克服？众多的问题，很遗憾地，目前还都停留在猜测阶段，离解决尚且很远。可能很久以后，游戏或大获全胜，或一败涂地的时候，我们还是没法断言作用于《无尽的任务》上的这种合作和营运模型，是不是真的有其独特且可取之处。正如你所见到的，我们现在大部分时间都只能做一些基于分析下的揣度和推测。究竟网络游戏市场还会变出一副什么样的怪脸来，谁都不得而知。我们只希望，在以后的日子里，这个疯狂的行业能够不要那么诡异和畸形才好。P



三维建模的怪兽。



建立和选择人物。

新闻直击：盛大网络重拳打击《传奇》私人服务器

■本刊记者 野花



2002年11月1日，盛大网络公司在上海召开新闻发布会，首次在公开场合宣布该公司对10月以来在全国各地非法架设《传奇》私人服务器事件的坚决打击态度。

2002年9月末，由于《传奇》游戏的开发商管理不善，造成其位于意大利的欧洲服务器早期英文版服务器端安装程序泄露并流入中国，并在很大范围内出现了利用这个安装程序，未经授权私自架设《传奇》游戏服务器，并非法运营该网络游戏的情况。盛大网络面对这一跨国界、有组织的重大侵权行为，迅速做出了反应。经《传奇》版权所有人Actoz公司授权，盛大网络已委托律师事务所全面参与打击这一侵权行为的行列，表明了该公司打击“私服”的强硬态度。

文化部原副部长徐文伯及国家版权局、国家新闻出版总署、上海市信息办等相关部门领导出席了本次发布会，并在发布会上分别发言，对盛大网络打击“私服”这一举动表示支持。在盛大网络公司总裁陈天桥的发言中，他向出席本次发布会的各界媒体再次表明了盛大网络公司坚决打击盗版、保护知识产权的决心和态度，并简要介绍了近日在四川省公安厅及天府热线的配合下，一举摧毁了成都大部分私服站点，以及在河南警方的配合下取缔了一些非法站点的举措。

盛大网络认为架设私服这样的侵权行为扰乱了尚不成熟的中国网络游戏市场，严重影响了中国网络游戏产业的健康发展，此外，盛大网络还将通过外交手段携手打击侵权行为。同时，盛大也向广大《传奇》用户表示，无论私设服务器行为如何猖獗，盛大网络都会一如既往地为用户提供稳定持续的优质服务，最大程度保护众多游戏用户的利益。会上盛大网络还宣布即将推出《传奇》1.6版本。

就传奇“私服”事件专访盛大网络公司总裁陈天桥

■本刊记者 野花

在盛大网络召开新闻发布会后，本刊记者就此次“私服”事件专访了盛大网络公司总裁陈天桥（以下简称陈），并对《大众软件》读者关心的几个问题同他进行了交流。

大众软件：陈先生您好，此次的传奇“私服”事件引起了社会各界的广泛关注，请问此次事件对盛大网络造成了怎样的损失？游戏的在线人数是否发生了变化？

陈：在发生这一事件后，盛大网络并没有像外界传言的那样惊慌失措或者说感觉“大厦将倾”，有少数几家报纸曾以《“传奇”私服猖獗，盛大面临崩溃》等等作为主题报道是极端不负责任的。我可以明确地说，我们的同时在线人数并没有明显减少，在此之前，《传奇》游戏保持了每周平均1～2万人的增长速度，而现在在线人数则保持了原有基数，而没有呈增长或下降的趋势。而现在之所以要打击“私服”，从短期来看，盛大网络会流失一部分用户，并且势必会造成点卡销量与点卡经销商收入随之下降；而从长期来看，如果我们不打击这种行为，任其发展，那么将会对整个产业的发展造成严重影响。保护知识产权与用户利益是我们的义务。

大众软件：在本次事件中我们发现盛大网络公司将此事件定义为是一起有组织的盗版行为，请给我们解释一下。您认为架设私人服务器的利益出发点何在？目前有无发现其他网络游戏运营公司或竞争对手参与此次架设事件？

陈：首先我想先说明一下，此次“私服”事件流传出来的是游戏服务器端的英文版安装软件，并不是外界所报导的游戏源代码，这是两个概念。之所以说是有组织的原因是，在我们的调查中发现，国内此服务器端的英文版安装软件经过了有组织的汉化，同时还不断推出新的版本。至于架设“私服”的利益出发点我也百思不得其解，首先这些服务器完全免费，另外也不能提供类似于盛大公司的专业服务，我想，不排除有网吧业主通过架设这些服务器吸引玩家来该网吧上网以达到获取利润的目的。值得欣慰的是，我们目前并没有发现有其他网络游戏运营公司参与到架设“私服”的事件中，相反，在事件发生后，网星艾尼克斯和亚联等网络游戏公司纷纷发表声明或致信公开表示对盛大网络的支持。


盛大网络总裁陈天桥正在接受本刊采访。

大众软件：作为游戏的版权所有者韩国的Actoz公司对此事件持何态度？《传奇》2.0及其后续版本依然会由盛大网络公司代理及运营吗？请介绍一下情况。

陈：盛大网络公司并不是始作俑者，Actoz公司作为盗版行为的直接受害方，是坚决和盛大网站站在一起的。“私服”事件从另一个角度来说，无疑加快了《传奇》2.0版本的开发和推出，促进了玩家更快享受《传奇》后续版本的契机。

大众软件：在我刊第20期专栏综述《盛大启

示录》一文中，曾对盛大网络公司运营成功的几个步骤和阶段进行了划分，您怎么看待这几个阶段，或者说您认为盛大今天成功的关键是什么？几个重要阶段是什么？

陈： 直到今天我依然认为盛大成功的关键还是服务，我也曾多次对其他网络游戏公司的运营商说过，服务是决定网络游戏运营的根本。因此我心目中的3个阶段也是以服务来划分的，

《传奇》从测试开始到拥有4～5万人同时在线，就推出了一系列的服务举措，这是盛大的第一个阶段；从CallCenter的引进到投入使用，我认为是第二个阶段；目前达到50万人以上同时在线，我认为是第三个阶段。今后，我们将继续强化"服务"这一根本宗旨，根据调查，目前对于GM服务态度的满意程度是90%，服务质量的满意程度是70%，今后我们还将在全国范围内建立类似于海尔的服务网，争取在最快时间内采取就近服务、上门服务等措施。

大众软件： 另外听说盛大也有自主研发网络游戏的打算，请您谈谈盛大网络公司今后的发展方向。

陈： 我认为划分一款网络游戏是否优秀，关键还是游戏的内涵。虽然3D游戏是未来游戏发展的一个分支，至于是否是3D或2D制作并不关键，目前国内网络游戏制作还是缺少优秀的策划。盛大公司永远是运营公司，这一点不会改变，但我们可以去投资，以下属公司或兄弟公司的方式去做网络游戏。目前我们和IBM已经接触了很长一段时间，IBM的Butterfly引擎可以支持一台服务器容纳1万人同时在线。我们今后的目标很明确，就是要成为世界上最大的互动娱乐媒体公司。所谓"互动"是指，盛大永远只做网络游戏，不做单机游戏，"娱乐"就是指盛大将以游戏娱乐产业作为我们的支柱。P

新闻直击：网易公司删除《精灵》十万作弊者账号

■本刊记者　野花



上海网易公司。

10月16日12:00以后，当网络游戏《精灵》的玩家进入游戏时，之前曾经使用过一款叫做"超级武器"外挂的玩家会惊奇地发现，人物等级从原有的级别降至1级，通过非正常游戏途径获取的超级武器装备也踪影全无。这并不是黑客事件，也不是网络服务器的稳定性出现了问题，而是10月16日针对《精灵》中普遍存在的作弊现象，为了维护网络游戏的公平性，网易公司采取的一种技术制裁手段后发生的现象，据网易公司提供的数据说，此次涉及被删档的玩家数目高达10万余人。

网易此次删档是迄今为止网络游戏界中规模最大、措施最严厉和最不计较损失的惩罚行为。本刊记者在上海期间曾专门前往上海网易公司游戏事业部了解此事，设立在上海港陆广场的网易公司游戏事业部负责网络游戏《精灵》的运营和管理，此事件的具体操作也是由该部门负责执行的，网易首席架构官丁磊是下令实施处理措施的决策人，他表明网易的一切处理行为都是为了维护该款网络游戏的公平性。

据该款游戏的产品经理郦彦卿介绍说，自今年8月开始，游戏中就陆续开始出现了外挂、修改的现象，此风愈演愈烈，到9月份时，网上已公布了利用游戏修改工具FPE直接修改经验值的方法，网易公司曾针对此种修改在9月份推出了新的游戏版本，但并没有从根本上遏止各种类型的其他作弊行为。在10月1日，网易公司本着为玩家负责为用户服务的精神而停止收费，但在10月6日以后，一款功能更为强劲名为"超级武器"的游戏外挂程序出现了，并以免费形式在网络中迅速流传，使用该外挂后，玩家可以迅速提高攻击力，达到"秒杀"怪物的效果，迅速提升的经验值是原有正常情况下的5～7倍，严重影响了游戏的公平性，该外挂还经流传后影响到韩国、日本及其他地区的游戏服务器，导致不使用该外挂的玩家无法正常游戏。10月16日，在游戏开发商韩国Triglow公司的技术协助下，网易针对上述作弊用户采取了上述的惩罚措施。网易公司也因此次事件减少了近30%的在线用户，并蒙受很大的经济损失。目前，网易公司已通过法律手段追究该外挂制作者的法律责任。

此次删档事件反响之强烈，远远超出网易公司的想象：在短短的一周内，全国各地的数万名玩家纷纷采取打电话、发E-mail、上门等方式要求网易公司复档，有些玩家已向当地消费者协会、工商部门投诉。网易公司目前已决定，只要愿意写下悔过书的游戏玩家，网易公司将恢复玩家9月30日前的存档。据业内网络技术人员分析，《精灵》游戏在技术上的部分缺陷是造成本次事件的直接原因，由于该游戏大多数数据采用本机运算的方式生成，道具也不会进行服务器端验证，导致针对游戏的各种修改行为蔚然成风。


"超级武器"外挂的出现，破坏了《精灵》的平衡性。

在采访中，一些网络游戏公司的从业者对网易此次删档表示理解和支持，但表示在考虑自身游戏运营利益的前提下，不会采用类似网易如此大规模、措施严厉的删档处理方式。P

本刊记者专访《龙枪编年史》从书译者朱学恒

■本刊记者 Littlewing


朱学恒正在接受本刊记者采访。

11月9日，第一届奇幻爱好者聚会活动在北京晶合公司总部举行。来自全国各地的奇幻文化爱好者欢聚一堂，进行了纸上RPG跑团、万智牌比赛等丰富多彩的活动。《龙枪编年史》、《黑暗精灵三部曲》、《冰风谷》等奇幻文学作品的译者朱学恒也特地赶到北京，并与奇幻文学爱好者进行了交流。本刊记者在会上对朱学恒（以下简称朱）进行了专访。

大众软件：朱先生您好，您是从什么时候开始接触奇幻文学的?

朱：大概是1994年，当时我正在上大学。第一次是在《软体世界》杂志上开办奇幻文学专栏，但那时候奇幻文学并不普及，作为首次推广奇幻，读者的不理解成为最大的困难。当时每期《软体世界》的读者票选奇幻文学栏目都是最后一名，于是这个栏目在开办一年半之后就停止了。

大众软件：那之后您又是如何投入到奇幻文学的翻译工作中呢?

朱：大学毕业之后我开始与第三波公司合作，开发与游戏相关的出版物。翻译《龙枪编年史》用了6个月的时间，当时我本来打算考研究生，但由于每天都有十多个小时用于翻译工作，最终没能考上。之后我开始持续翻译欧美的奇幻文学作品。1997年到1998年，我与贵刊当时的编辑李鹏合作，推出了以游戏背景文化及奇幻文学为主的《大众软件》增刊。今年我参与了繁体版《魔戒》的翻译工作。

大众软件：能谈谈您主办的奇幻文学基金会的情况么?

朱：在翻译《魔戒》之初，我承诺出版社如果《魔戒》销售量低于1万套，我将分文不取，最终《魔戒》仅在台湾省就售出了20万套，我也因此得到了相当于150万元人民币的版税。有这么多奇幻爱好者的支持，我也希望能用更大的力度推广奇幻文学。于是我把《魔戒》的大部分收入都投入到基金会的建设。成立基金会的目的是让这种奇幻的热潮能够保持下去进而发展成一种文化，通过举办讲座、文学奖以及和出版社、游戏公司合作，用商业模式推广奇幻文学。目前基金会只有我一个人负责，虽然开销很大，但是我有信心至少能维持5年，并且在这5年中把奇幻文学介绍给更多的读者。

大众软件：你认为国内和国外奇幻文学的发展状况有什么区别?

朱：其实奇幻文学与我国武侠文化有相似的地方，只是由于东西方文化的差异，无法与东方人的口味接轨，尤其是对于我们的上一代人，奇幻文学更显得虚无飘渺。但随着时间的推移和爱好者们的共同推广，国内奇幻文学发展速度很快。虽然国内外奇幻文学差距很大，但这并不是作者水平差异造成的，西方奇幻文学发展已经有了50年的历史，而我国起步才5年。不过我相信，随着越来越多奇幻爱好者的加入，有一天中国奇幻作品也会在世界上流行。

給大眾軟件的讀者們：
一起來創造奇幻的未來吧！
Luezfer Chu

朱学恒为本刊留言。

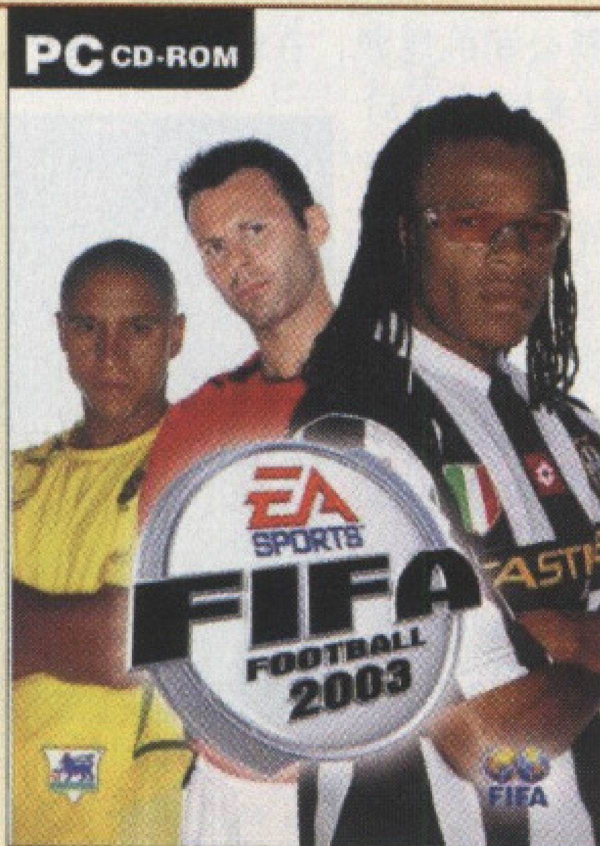
CCPL 2002《魔兽争霸Ⅲ》全国挑战赛


获得大满贯的T.S战队意气风发。

CCPL中国职业玩家联盟是以上海热线游戏中心和浩方软件公司联合推出的以浩方对战平台为载体，以魔兽争霸为主流项目的电子竞技赛事专业组织，这次比赛是CCPL成立后的首次大赛。10月26日，上海徐家汇的大贸网海，来自全国各地的魔兽顶尖高手汇聚一堂。经过一天激烈的比赛，最终决赛在SHOMARU和DADI之间展开。个人赛结果：冠军T.S-SHOMARU、亚军SOZ.DADI、季军GF.NTLOVEAG。27日，大赛继续团体赛部分，参加决赛阶段的4个战队分别是：T.S战队、G.F战队、G.F龙之队、风中玫瑰WIND.ROSE战队。最终明星璀璨的T.S战队捧起了团队冠军的奖杯。

FIFA 2003

每年推出一部FIFA作品已经成为EA Sports的一个传统，今年EA Sports也没有令广大的游戏玩家失望。籍着前不久结束的世界杯热潮还未完全退去之际，又推出最新的一部FIFA系列作品——FIFA 2003。FIFA 2003拥有全新的游戏引擎、标志性的球员动作和真实的技术表现；175项以上的FIFA正式授权项目——包括16个国家和地区联赛、450支球队和超过1万名真实姓名球员的庞大阵容，并可通过局域网、国际互联网和调制解调器与其他人对战。



《神界》中文版有望提前上市

德国CDV年度RPG大作——《神界》向我们展现了一个宏大的奇幻世界，150多名NPC的热力出演，使游戏的剧情丰富而曲折。《神界》汉化版由怡采科技独家代理，容量约为3CD，使用铁盒包装，预计11月底即可提前面市，请玩家注意检查防伪标签，谨防假冒。

韩国网络游戏N-age即将开始测试

近日，清华同方教育资讯本部宣布进军网络游戏业，并与韩国eSofnet公司就网络游戏产品N-age（中文名称待定）在北京联合举办了“引爆青春、无规无惧”签约仪式新闻发布会。在发布会后，本刊记者采访了韩国eSofnet公司的总裁民洪基先生及清华同方教育资讯本部副总经理陆达博士，在交谈中，民洪基先生介绍说，N-age是eSofnet公司从1997年开始策划，历经4年时间制作完成的一款现代题材，以反映时尚、动感的现代都市社区生活为主题的3D网络游戏。作为知名网络游戏《龙族》的开发公司，eSofnet一直很重视中国网络游戏市场的发展，并与大陆游戏厂商进行了广泛的合作。陆达博士介绍说，清华同方在几年前就曾经制作过多款单机游戏，此次与eSofne合作，也标志着公司正式进入网络互动游戏的崭新领域。据悉，该游戏将于近期开始测试，并将根据中韩两国的文化差异在部分情节方面进行调整。





《大话西游Online II》资料片名正式敲定

《大话西游Online II》将在近期推出全新的资料片。开发组特别为《大话西游Online II》的新资料片举行了一个“给我美名，还你惊喜”的有奖征名活动。经过将近10天的征名活动，一共收到2000多封玩家投稿的3000多个名字，在经过一个礼拜的紧张筛选和深思熟虑后，终于从3000多个名字中定下了“再世情缘”作为新资料片的名字。之所以选定这个名字是因为在3000多个名字中有60%以上的名字和“情”字有关，“再世情缘”这个名字的重复率也是最高的。

北京《魔兽争霸III》爱好者聚会

从欧洲到美洲，跨越整个海洋来到亚洲，如今Battle.net上每天都有几百万场战争在进行着，来自中国最优秀的电子竞技者现在聚集在一起，向亚洲魔兽排行榜发起强烈冲击，他们是怎样的一群人呢？11月10日，奥美和网图公司在网图网城联合举办了“北京魔兽明星工会玩家Party”活动，邀请在京的众多著名战网魔兽竞技高手与广大魔兽爱好者进行现场2v2交流赛。为提高广大玩家的技艺，现场还组织游戏高手讲解魔兽战术，并进行了教学战术示范，同时奥美公司还提供了价值上千元的游戏软件作为本次活动奖品。

《冰雪传奇》代理官司一审落定

前不久我们曾经报导了北京世纪雷神与创意鹰翔因《冰雪传奇》的代理纠纷官司，近期我们收到北京创意鹰翔科技发展有限公司提供的北京市海淀区人民法院发下的一审判决，判决如下：

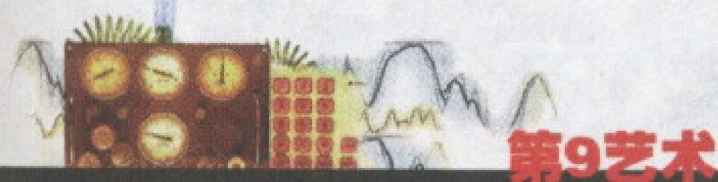
北京市海淀区人民法院10月22日对北京世纪雷神科技发展有限公司诉北京创意鹰翔科技发展有限公司继续履行《冰雪传奇》代理销售合同及北京创意鹰翔科技发展有限公司反诉解除合同一案，做出一审判决（海民初字第12504号），判决如下：

1.原告北京世纪雷神科技发展有限公司与被告北京创意鹰翔科技发展有限公司签订的代理发行协议无效。

2.驳回原告北京世纪雷神科技发展有限公司的诉讼请求。

3.驳回被告北京创意鹰翔科技发展有限公司的反诉请求。

据北京世纪雷神科技发展有限公司人员透露，世纪雷神将继续上诉。



“整个公司都叫微软给买了去！”

——稀罕（Rare）公司执行副总裁彼得·麦克道格尔。任天堂最近刚将其拥有的稀罕公司49%股份贱卖给微软。

“当虚拟的自我比我本人过得要好时，我想《模拟人生》还是很有意思的。”

——TGFC论坛关于“玩游戏究竟是不是在浪费生命”的讨论中的某人发言。

“基本上他们是在鼓励人们违法超速，而交通部只希望这些人不要自食撞上孩子的恶果。”

——交通部发言人就目前竞速游戏缺乏守法意识发表谈话说道。

诺基亚移动电话首次捆绑中国公司游戏

支持多媒体短信、并配备数码相机的诺基亚7650正在中国大陆地区全面热销，这台移动电话自去年11月首次全球发布以来，便吸引了无数业内人士及消费者的目光。为了进一步加强移动电话的本地化，全球最大的移动通讯设备公司诺基亚第一次在移动电话中捆绑中国公司软件产品，作为供应Symbian OS游戏软件数量最多的开发商之一：北京数位红软件应用技术有限公司（Digital-Red Mobile Software）获此殊荣，在亚太地区销售的7650移动电话中，均有数位红公司的三套游戏，分别是《梦幻多彩球》(MagicLine)、《沙壶球》(Shuffleboard)和《烈焰英豪》(Fireman)。

其中《烈焰英豪》日前获得第二届诺基亚"移动应用挑战"中文应用竞赛银奖。在首届比赛中，数位红所开发的Nokia 9210游戏《深海垂钓》也获得银奖。



《烈焰英豪》

编者按 纵观国内游戏产业现状，来自台湾省的游戏作品是一支不可忽视的重要力量。近年来，随着台湾省的游戏厂商大举进入大陆市场，他们对于众多大陆玩家的影响也越来越大，相信大家一定非常希望能够及时了解台湾省游戏业的现状和动态，因此从本期开始，我们特别邀请台湾省知名游戏撰稿人刘稼禹小姐开办“刘言飞语”专栏，为大家介绍台湾省游戏业的方方面面，希望除了为《大众软件》的读者开阔眼界之外，也能对业内人士有所助益。大家对这个专栏有什么意见和建议，请及时与我们联系。

刘稼禹 女，自由文字工作者。曾任台湾省《电脑家庭》、《电脑玩家》、《软体世界》、《新游戏时代》等6本专业计算机/电玩杂志特约作者，并先后开辟“高空乱流”、“女性观点”及“网络抢鲜报”等个人专栏，此外亦担任新闻性网站外电新闻编译多年，间或从事游戏汉化翻译工作，作品包括《迷雾之岛Ⅱ》、《猴岛小英雄Ⅳ》、《哈利·波特》等10余套，个人著作包括《网住你的星——十二星座的网络世界》、《MP3完全享乐主义》等数本，译作包括《啥利·波特》（这是一本讽刺《哈利·波特》的小说）等数本。

刘言飞语
■台湾 刘稼禹（本刊特约作者）

游戏业人才培训渐入正轨


程序班的学员正在上课。

估计电脑游戏进入台湾省的时间至今约超过20年以上，但一路走来，游戏制作人才却始终培养不易。除了长久以来电脑游戏被认为是旷日废时的娱乐而在社会上地位不高之外，学院派和实务派的壁垒分明，也让不少有志从事游戏研发的朋友经常在自行摸索下多走不少冤枉路。

在台湾省，若想循正规教育渠道在各大专院校内研习游戏制作技术仍相当困难，最知名并且可拿正式学位的科系也只有龙华科技大学的多媒体游戏发展科学系。这种现象源于此间许多学院派人士及上层主管单位尚不能深刻认识电脑游戏的制作其实像电影一样是一门跨领域的综合性艺术——在程序编写上它需要掌握电脑软、硬件特性，在内容企划上它是一种人文创作，在视听效果上它又是一种美育的展现。于是你会发现，在正规教育体系下或民间的补习教育中，虽不乏与电脑游戏制作搭得上边的课程，但它们通常会被归为某种特殊性质的程序编码或软件使用，以致常被业内人士评为缺乏整合性且脱离实务太远。

至于实务派呢，其中不少健将当年全凭自修苦学而成。这些人常会建议你，不计代价直接进入某个游戏公司边学边做，这样才能学到最多、最踏实的东西。大约在几年前吧，游戏大厂智冠还曾在高雄进行过一项人才培育计划，以月薪18 000台币、3到6个月为一期来招募一批有志加入业界的生力军，借着边学边做的方式密集训练他们多项游戏研发的专业技术。然而在现在市场竞争愈来愈激烈的情况下，各公司为节省成本而忙着缩编人事都来不及，又有哪几家公司有余力去养些小米虫呢。

所幸，在业界一些前瞻人士的大力推动下，台湾省游戏界的人才培养在社会观念上和实质运作上都逐渐有了正面改变。目前民间已出现一些真正针对游戏制作而规划的研习课程，譬如智冠与淡江大学合作开办的“游戏软件创作人才培训班”，就派了公司里一些资深的游戏人站到第一线培训莘莘学子。基本上这200小时课程的教学方向比较偏重于整体性的综合概论，它并没有比较专精的分类而是什么都教一点，让你能大致了解一个游戏到底是如何从无到有制作出来的。


企划班的结业报告。

另外，如果你想更深一层了解游戏的制作实务，则可考虑较具规模的“新艺术游戏学苑”。这家专业的游戏学校，股东包括大宇资讯、宏广集团、西基电脑动画公司、光能国际开发集团、意识形态广告公司以及滚石集团，而策略合作厂商则包括大宇、游戏橘子、奥汀、宇峻、昱泉、华义、雷爵、光谱、乐升等知名游戏公司。在课程方面，校方针对制作实务而规划了程序（包括C/C++程序编写、游戏引擎建立与管理等）、企划（专案制作规划、市场调查行销、企划案撰写等）及美术（多媒体制作概论、3D动画制作技术等）三大组别，另外再根据学员的实际水平，分成养成班、进阶班和研究班3种。在师资方面，有诸多业界资深及知名人士热情参与，例如松岗的庄承翰先生、游戏橘子的陈淑宜小姐、雷爵的崔逸鸿先生、智冠的黄启祯先生、大宇的王福生先生和王诗宁小姐、游戏配乐名人林坤信先生以及资深影视导演孙正国先生等数十位轮番上阵授课。在正课之外，也会不定期举办专题研讨会以及学生进驻游戏公司的实案实习活动。


新生报到。

新艺术学苑为维持一定的教学素质，在每届招生时还会藉面试来筛选学员，以致研究班里亦曾出现一些业内现职人士的身影。而毕业学员除能拿到一纸结业证书之外，校方亦举办过多场游戏公司的征才说明会，提供学员就业信息。目前毕业学员中已有多名顺利进入游戏公司任职，而企划组胡美奂、美术组杨上弘、蔡文玄合组的月夜摘星小组，亦在今年第一届百万奖金网络游戏设计大赛中一举夺下了第二名及最佳美术奖。据了解，曾有一些大陆的朋友在学苑的官方网站上留言或致电询问就学事宜，并且也有几所大陆的学校已与学苑接触洽谈合作的可能性，目前校方正在积极了解并评估中。近期公布的一连串游戏产业成长趋势报告，的确让不少台湾省的年轻人更愿意投入这个以往总被认为是不务正业、没啥发展的高科技新兴娱乐产业。从一些自行负担动辄数万元台币学费，甚至还辞掉现有工作到游戏学校上课的学员背景资料看来，目前有志进入游戏制作这行的人大学以上高学历者愈来愈多，并且也有更多比例的人是因为看好游戏产业的发展“钱”景而有计划地来学习游戏制作技术。有学员表示，除在一线实际制作游戏之外，此产业中还有一些周边小领域，一旦先建立起人才储备并找对切入点，可望能藉小成本创业——因此，他们很愿意花费时间和金钱来上这些课程为自己打好基础。


游戏开发研究班正在讨论。



编辑导语

面对废柴，请温柔地踩下去……

贪睡好，对身体好；偶尔游戏一下也好，有利于缓解精神压力。

看过了满山的红叶，踏遍了京城的繁华后，天气也凉到不再适于户外耍的程度了，于是各种室内活动开始兴旺起来。室外天寒地冻，游戏的暖炉让室内春意融融，这个季节，最是玩游戏的好时节。

废柴，是一个新生词汇，它涵盖的意义很广，有时又能同时体现大多数“群众”（在编辑部内）的意见，所以很快流行起来。这个词被用来指代包括“菜鸟”在内的一切形容弱、差、乱、废的词汇。两个字无论连在一起还是分开来读都让你能充分体会到一种接近某方面极限的弱的程度。



喜欢竞技游戏，有成就感。赛车是个好游戏，最适合闲暇的时候消磨时光，速度带来的快感加上飞车穿越风光迤逦的海滩或者穿行于铺满落叶的林间公路上赏心悦目的画面，不过这些都不是最重要的，这当中给人最深刻印象的是作为废柴和面对废柴的感觉。每当这个时候，所有人都全神贯注在飞车的公路上，不在乎身外事，耳边只有汽车的轰鸣，心里只想把各位甩到身后，超车的时候即使平常是谦谦君子，此时也全无谦恭礼让，挡、抢、拐、撞……留在最后的理所当然就是废柴，让大家静候他抵达终点。这个时候，无需客气，如果不想做废柴，请温柔地踩下去。

喜欢格斗游戏，力量和技巧的结合。



最近沉迷在一款格斗游戏里，游戏名字叫《生与死3》。游戏是好游戏，画面好，人物漂亮，操作感觉不坏，还好在没有固定的招式，这点比较真实。一起打的人很多，所以就有了高低之分。打的时间晚了，一开始被当作废柴，被大家切。不示弱，于是自己练，短时间就见了成效。不再是弱者，进攻反手踢腿上段攻击下段攻击，招招致命。对面有废柴者，招式却是不弱，也不容疏忽，但又哪里惧他。亦不避让，钻招式的空挡，几招间就已降服。

格斗时，亦无须客气，面对废柴，请温柔地踩下去。

上弦月
SUKI@POPSOFT.COM.CN

Alpha版体验《毁灭战士Ⅲ》DOOM

Doom Ⅲ

■晶合实验室 水瓶·海蜇

游戏类型	第一人称射击
制作公司	id Software
发行公司	Activision
上市日期	2003年第四季度
编辑期待度	♥♥♥♥♥

编者按：在我拿到游戏后，曾有人问我："DoomⅢ？你一个女孩子受得了吗？！"

也许血腥、暴力、僵尸对于女孩子来说显得有些格格不入，可是——一款杰作我怎能错过？！对于这款游戏我想不会有人因它的声、光效或是游戏性、趣味性而批评它，这就是我们为什么会推荐它的原因。如果真的有瑕疵，那就是——我没有一台能够流畅运行它的机器……

这是个让人无话可说的游戏。

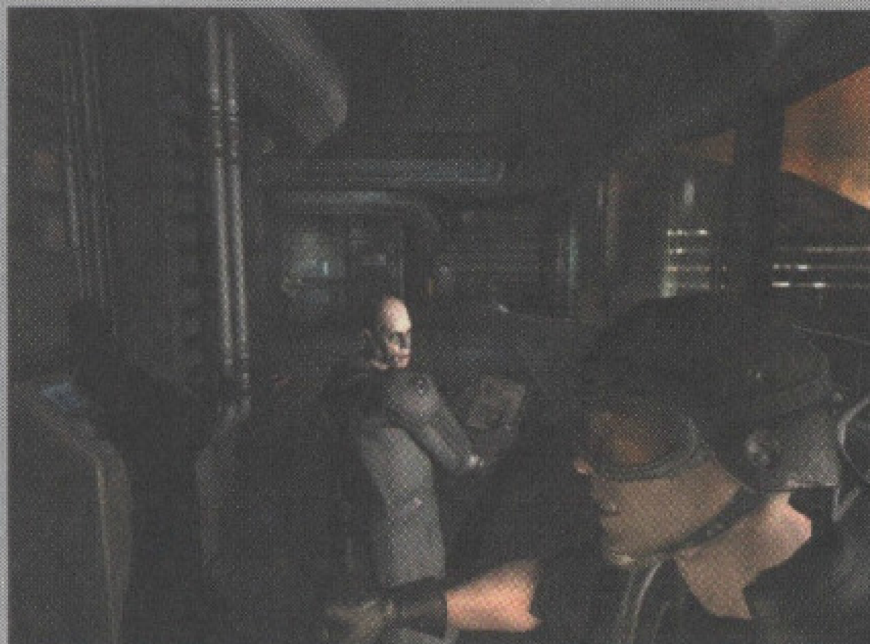
无论你是一贯的批评家，还是善意的推动者；是老辣的"骨灰"，是躁动的"新丁"，都将对《毁灭战士Ⅲ》感到无话可说。至少是现在，没有人敢对《毁灭战士Ⅲ》不恭，因为它是完美的，每个角度、每个因素、每个环节都完美，"Perfect"就是这个意思了。

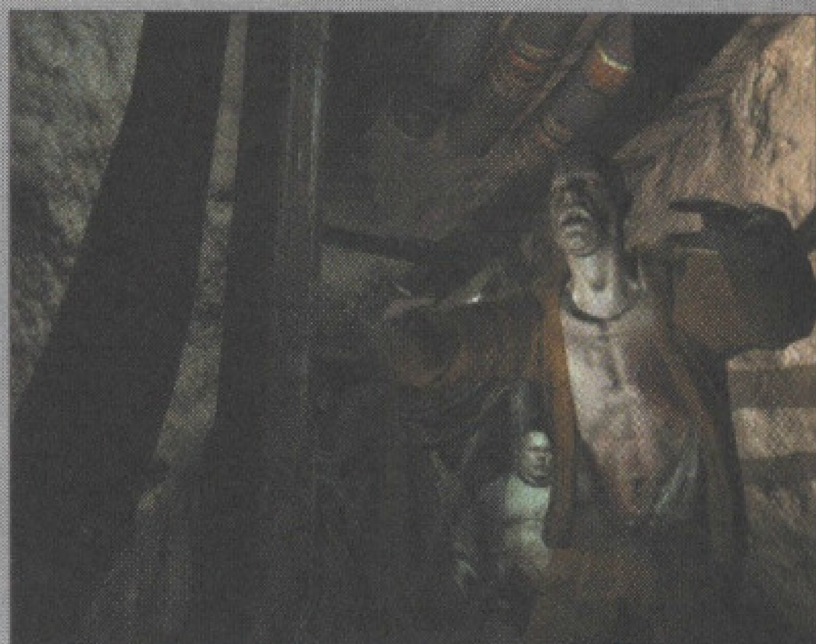
我曾经目睹许多优秀的游戏，对其中一些也给过极高的评价，必须承认，这些评价或多或少带有一些个人色彩，而当我面对《毁灭战士Ⅲ》时，却头一次感到无可奈何。我只能写下"完美"二字，事实上，这两个字不是我要写下的，是《毁灭战士Ⅲ》写下的。这就是真正的强者，你可以不喜欢它，也可以与它为敌，但却无法提出指责。

《毁灭战士》不是今天才开始的传说，在1993年，id Software就凭借第一部《毁灭战士》为世界划定了成熟的第一人称射击游戏规则。以现在的技术标准来看，《毁灭战士》当然已经过时，但技术可以过时，而《毁灭战士》创下的游戏规则和概念却仍是最成熟的。在这个规则下，无数第一人称射击游戏在后来的几年里纷纷出炉，直到今天，还留在我们硬盘里的《雷神之锤Ⅲ》、《反恐精英》和《无人永生2》就是在进化和妥协之后的产物。不是越老的游戏就越被怀念，而是它们确实有值得怀念的东西。当年的《毁灭战士》有着现在几乎所有第一人称射击游戏至今都没能超越的环节，这不是靠先进的技术可以弥补的部分，它寄生在设计者的想象力当中，超越了画面、音效等表面上的工夫。就像你不能期望电影超越小说一样，在《雷神之锤Ⅲ》中你永远也无法找到《毁灭战士》带给你的那种身临其境的感受——恐惧、迷惘——在华丽的光影冲击下将荡然无存。人们已经忘记《毁灭战士》太久了，只依稀记得一张刚毅的脸，咬紧渗血的牙关，还有永远无法得到解脱的结局。孤独、恐惧和疲惫是《毁灭战士》系列独有的节奏，其他一切游戏都不能再现那个属于绝望的战场。在等待多年之后，也还是只有《毁灭战士Ⅲ》才能重新树起那面旗帜。

我是在一个错误的时间和错误的地点试验《毁灭战士Ⅲ》的，虽然只是一款Alpha版，但它让我们体验了什么是未来的游戏世界。如果像id Software所说，《毁灭战士Ⅲ》正式版在明年年底问世，真不敢想象一年后的玩家在什么样的游戏环境中生活。笔者最初在Celeron1.2G、512MB内存、GeForce3 Ti200显卡的机器上运行，游戏只能保持在10帧左右的状

PHOBOS — THE INNERMOST AND LARGEST OF MARS' TWO MOONS.
PHOBOS — A POTENTIAL FUTURE COLONY LOCATION FOR STUDY OF THE RED PLANET. PHOBOS — THE GREEK WORD FOR FEAR.





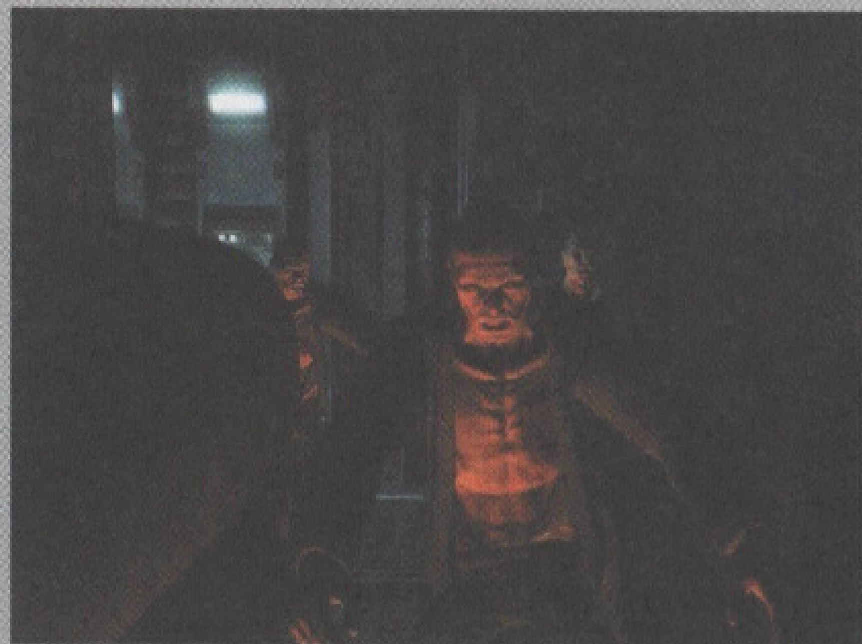
态，开枪的情况下就会降到4帧以下！经过东拼西凑后，游戏总算可以勉强运行，但也绝不能称为哪怕是最基本的“流畅”。这种巨大的代价换来的是惊人的效果，你无法用任何一款现在的游戏做比较，一年多的时间足够让游戏技术更新两代，《毁灭战士Ⅲ》对于现在的人太早了。

用语言很难描述画面，尤其是《毁灭战士Ⅲ》的。《毁灭战士Ⅲ》是铁和肉的强行组合，生命和非生命的元素绞在一起。金属的场景中颤栗着一个血肉之躯，当主人公把战斗盔戴上后，这个世界最后一丝传递人性的目光被遮住了，一个求生的战士选择了最长的一条路。《毁灭战士Ⅲ》中的主人公看上去还像是一代时的那个人，但再不能时刻看到那张愤怒、惊恐的脸，戴上战斗盔的他向怪物走近了一步。基因工程和机器人技术的结合就是游戏中的怪物，既拥有生物的神经反映和情绪作用，还具备机器的强健结构和杀伤武器。它们被制造出来的目的不是用来欣赏，所以样子难看一点也无所谓。形形色色的僵尸是这些怪物中最像人类的，但它们没有一点生气可言；合成的怪物则明显是装备了机械骨骼的野兽，每走一步或转动一下头颈都发出金属的噪音，那不是细胞该发出的声音。杂乱不堪的场景中拥挤着这些怪物，它们有的成群潜藏在黑暗中等待降生以来唯一的猎物，有的在摇摆的灯光下独自面对墙壁喃喃自语。它们不会因为身体的某个部分掉下来而停止战斗，反白的眼中看不见任何仇恨或怜悯，它们忘掉一分钟前的事情，它们杀掉生前所爱。主人公像个标准的军人，但在这些怪物面前却显得脆弱不堪，人类的躯体在这里只是美的表现，不代表任何力量。力量来自于武器，这简单的机械制品用最原始的方式撕裂前方的障碍。枪拿在手上，它并不属于身体的一部分，所以在每一枪的间歇，你必须承受这块金属对你的撞击。人渣蜂拥而至，未旋踵便死去，这里的所有人都不需要语言，吼叫代表一切。

一切的一切都在id Software为一年后开发的这个引擎中得到完美表现，僵尸身上的死肉显出橡胶般的质感，怪物破损的肌体下泛出幽幽金属光泽，浴室天花板上摇摆的灯光投下忽长忽短的身影，每一帧映入眼帘的画面都在拼命地吃掉你的所有空闲资源。这是很令人反感的问题，虽然明知一年后的机器必然会突飞猛进，但面对幻灯般的完美画面，大多数人还是不禁要埋怨：为什么让我现在看到它？

尽管《毁灭战士Ⅲ》的画面如此出众，我们也不该把所有焦点都聚集到这里。游戏的画面只是表现手法，《毁灭战士Ⅲ》的意义在于，真正的第一人称射击游戏回来了！在经历了《虚幻竞技场》、《雷神之锤Ⅲ》和《反恐精英》这些属于网络的游戏后，人们已经忘记了第一人称射击游戏的初衷。就像它的制作者所说，《毁灭战士Ⅲ》是款“恐怖游戏”，人和人之间的对战只能带来单纯的刺激，而注重单人任务的《毁灭战士Ⅲ》将带来恐惧和绝望，当你被扯进游戏时，心里十分清楚，这里没有人、没有可以预测的行为。还记得《毁灭战士Ⅱ》的最终结局吗？不给人希望，也得不到解脱。

《毁灭战士Ⅲ》简化了一切多余的东西，实在让我无话可说。P

















仙剑奇侠传 二

最新画展


在城门口遇到守卫


三人在城中商议着什么


工地的脚手架?


这是石板拼图谜宫


千叶禅师


喻南松


三人结伴在城中行走。

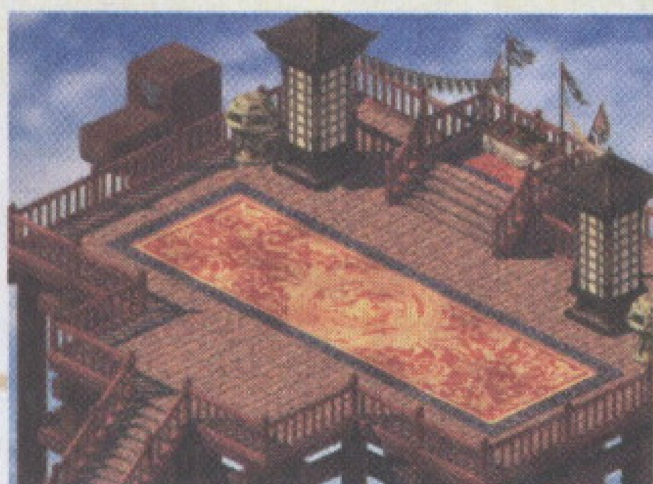

哇，有人被五花大绑!

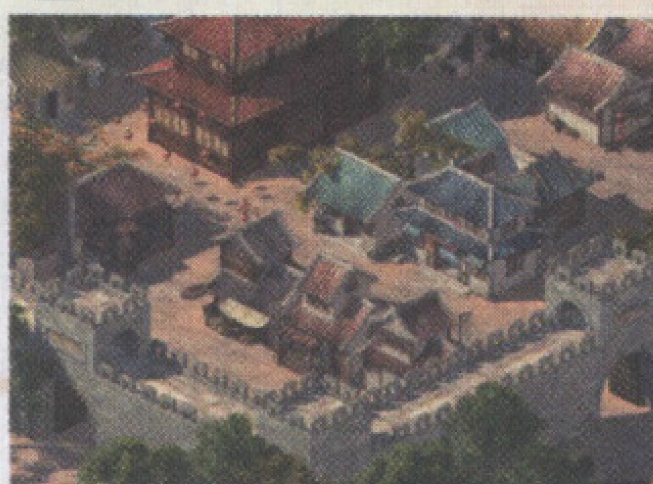

呃，在休息吗?


迎面走来的美女你可认识么?


小桥流水人家，小虎我在天涯。


碧湖村里。


朝天坛坛顶。


江宁城。



系列报道之战斗系统揭秘

《仙剑奇侠传二》

■晶合实验室 Suki

游戏类型	角色扮演
制作公司	大宇资讯
发行公司	寰宇之星
上市时间	2002年年底
编辑期待度	♥♥♥♥■

在欣赏了“画展”中诸多精美的游戏画面之后，大家是不是对该作多了些感性认识呢？不过在这里你将看到关于该游戏更为精彩的进一步报道。

在《仙剑奇侠传二》中，除了一般的攻防、法术、法宝等战斗方式外，在游戏中还为每位主角量身定做了各自的特殊战术系统，以前我们曾经简单介绍过主人公王小虎的“虎煞”系统和李忆如的“御灵”系统，本期我们带来的是另外两位女主角的特殊系统介绍。

苏媚这个名字想必大家早有耳闻了，她是位勇于追求真爱的个性角色，虽然也是小虎的红颜知已之一，可她却与小虎性格迥异，不达目的不罢休。而她所擅长的就是各类毒物——将各类武器煨上毒药，即能使攻击时伤害力加倍，还可使中招者产生昏睡、疯魔状态。呵呵，各位妖魔鬼怪看到这位美女时可不要轻易与她交手啊，不然搞不好中个什么毒会生不如死呢。

在游戏的战斗中，处处都会体现“风、雷、冰、火、土”5种基本属性，而这5种属性之间的相克关系也会影响到战斗过程及结果。每种怪物也都有其独特的属性，而且特殊的战斗环境也具备属性，当然，制作者会在游戏中给玩家一些明显提示，让玩家容易辨识，以便玩家运用不同的策略对付敌人。比如，在有火焰、熔岩的地方交战，“火”属性就占有一定优势；在冰天雪地里战斗则“冰”属性尤为明显。

为改变战场环境属性，制作者设计了独特的“阵术”系统，而能够做到这一点非仙霞派的独门绝学不可，而游戏的另一女主角沈欺霜则是仙霞五奇中资质最优的人选。当欺霜施展了改变属性的法术后，玩家会在战斗界面右上角看到相关属性的图标，即表示此场景已形成某种属性的结界，如果此时我方队员使用与此结界属性相同的攻击将达到事半功倍之效。

“仙二”的战斗以45°视角斜向以及全动态同步回合制的攻防方式表现，敌我双方分站左上与右下角，而所有的战斗指令选项也都显示在该界面内，只需要用鼠标点选指令即可开始行动。

为了令游戏的战斗过程更加惊险刺激，制作小组除了将前作战斗中会出现的地面破坏、合击技、援护系统等进行合理保留外，还加入了同步动作、闪躲反击系统、场景破坏等新要素，加之战斗画面更具动态与声光效果，必能让玩家大呼过瘾。

前作的游戏配乐一直被诸位玩家所津津乐道，为了让“仙剑迷”们能够再次品味那苦涩柔情、悠雅感伤的乐曲，制作者特地请回制作《仙剑奇侠传》音乐CD的工作团队，相信在这些大师手下一定能够创作出丰富、优美、高品质的音乐。

最后不得不提一下我们的主人公小虎，他终于得偿心愿能够随着神秘人物（呵呵，不用说大家也知道了吧）学得一招半式了，看那穿云掌绝学第一式穿云裂石，哇，第二式翻云覆雨，第三式……唔，不能再说了，还是让我们大家在游戏中去领略小虎施展穿云掌的飒飒英姿吧！


穿云掌绝学第一式——穿云裂石。


穿云掌绝学第六式——云出无心。


将场景属性附加土结界的阵术。


苏媚煨毒攻击。


非常珍贵的反击示意图
（这可是千辛万苦得来的手绘草图）。





之热力追踪二

■晶合实验室 Suki

游戏类型	网络RPG
制作公司	大宇资讯
发行公司	网星艾尼克斯网络科技（北京）有限公司
上市时间	2002年第四季度
编辑期待度	♥♥♥♥

《轩辕剑肆》引起的“轩辕”热尚未随着严冬的来临而降温，大宇资讯又隆重推出了《轩辕剑Online》，令众玩家在今冬的室内活动项目中又多了一项选择。

《轩辕剑Online》除了拥有丰富的剧情外，游戏的独创玩法也是一大亮点。

游戏将更突出“人性化”的设计理念，制作者为不同的玩家进行了量身订做的设计。如果你是一个独行侠，喜欢体验大漠孤侠出生入死的刺激感受，那么你大可在欣赏故事发展的同时独自进行等级提升；如果你已经习惯有人作伴，而且你现在的能力还不足以应付游戏世界中的妖魔鬼怪，那么不妨约上三五好友，凭借游戏中提供的特殊组队系统进行游戏；当然，对于喜欢PK的玩家，制作者也考虑到了，为这些玩家设计了一些特定物品，以让这些玩家PK过瘾。

游戏采用了3D架构，整个游戏世界都以仿真的形式出现，玩家会倍感亲切与真实。为了方便操作，在游戏中玩家可随意转换视角，游戏中还预先设好第一人称主观视角、第三人称跟随视角和角度较高的2D视角3种视角，一方面照顾了那些容易在3D游戏中头晕眼花的玩家，同时也方便了玩家快速切换不同的视角。

了解该系列的玩家都知道，在游戏中只要将鼠标移到要攻击的对象身上，光标转化成可攻击的图标后，只需点几下鼠标人物角色就会自己开始进攻。

此外，与《樱花大战》相似，在游戏中也加入了“拍照”功能，这样一来，玩家可随时转动摄影机镜头，拍下游戏中难忘的场景。而且，为了避免路人甲、乙、丙不小心窜进镜头，玩家还可利用游戏中提供的“独占”模式，这样就不必担心会受人打扰了。

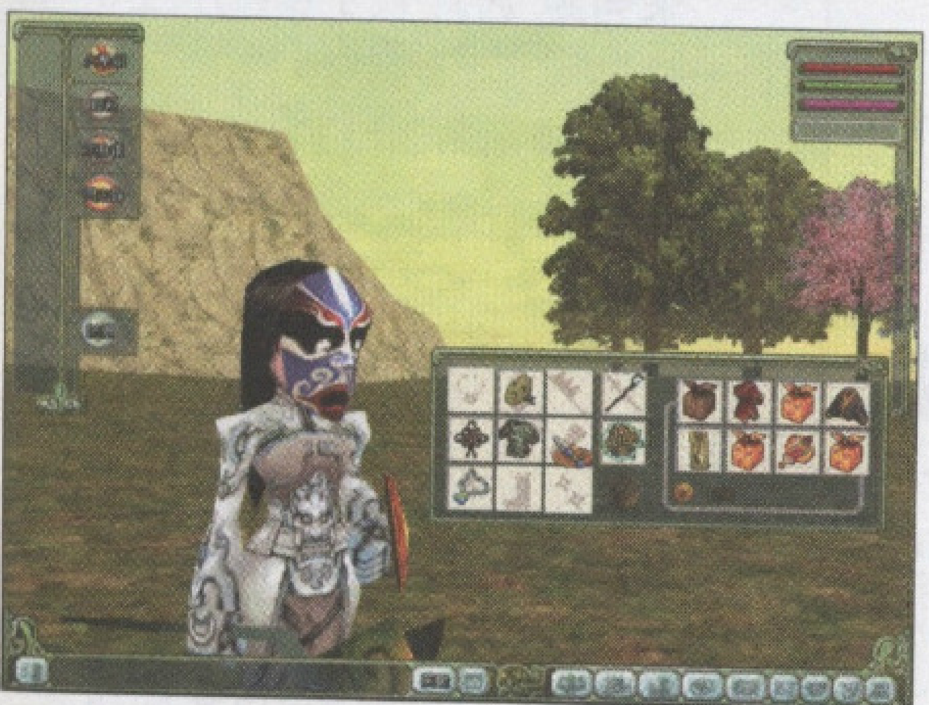
谈到“独占”模式，大家听起来是不是有点耳生呢？相信不少玩“石器”的玩家都有过这样的体验：当你从NPC处接到任务，去打某处的Boss，却发现已经有数百人在追打那可怜的魔王，一道尘埃过后，你已经被众玩家踩成照片了……而“独占”模式则专门针对这种情况，独占模式的作用就是让玩家及所在的队伍可单独与魔王交战，如果第一次挑战失败，魔王还会耐心地等候玩家再次“光临”；如果一击成功，以后也不会再遇到雷同的剧情。

















游戏的AI设定也十分合理。当玩家打不过怪物而选择逃跑时，怪物也会有追逐的举动，不过多数怪物受到追逐区域的限制，会一直把你追出自己的管辖区域才放弃，而高级的怪物如魔王就没那么容易认输了，它的管辖区域可不是一般怪物所能比的，而且魔王具有超人的意志，会死追到底，直到把你追出服务器……好狠啊！

游戏中还有一个非常有趣的设计，那就是怪物的“仇恨值”设定。虽然打过怪物的玩家千千万，但怪物会记住那个打得它最疼、打得它最狠的那个家伙，所以，如果下次看到某个怪物远远跑来找你麻烦，可别以为人家只是来打个招呼，请你喝早茶的。

在以前的介绍中我们曾经提过，游戏中有三大种族——人、神、魔，而怪物也同样会有类似的划分，一个与魔族亲近的怪物，多数时候不会主动攻击魔族的玩家，而对于人族和神族则不会轻易放过。

在《轩辕剑Online》中还有一种被称为“符鬼”的精灵，符鬼可不是每个玩家都能拥有的啊，只有那些经过刻苦修行的“祭符师”才有能力召唤出符鬼。符鬼有5种不同的属性，分别是火、水、风、雷、暗，这些属性也决定了符鬼的不同性格。

火系符鬼人如其名，生性火爆，像是一颗不定时的炸弹，说不准什么时候就会爆发；水系符鬼则与火系符鬼性格相反，天生冷酷无情、六亲不认，如果召唤者力量不足可是无法驾驭它们的；风系符鬼受到世间邪恶之气所染，狂暴的个性也由此而生，拥有风一样的速度，当然毁灭事物时也像龙卷风一样让人猝不及防；雷系符鬼为雷公所造之雷吸日月精化而成，力量非常强大；暗系符鬼为符鬼之王，噬杀成性，召唤者若不小心则有遭反噬之险。

在网络游戏中，有三个设定已成为约定俗成的基本要素——组队、PK和聊天，在《轩辕剑Online》中虽然也同样出现，却拥有不同于其他网络游戏的特点。

玩家在游戏中，会受到明显的“人际链”的影响，玩家可通过交换信物来与其他玩家结成朋友、恋人、师徒等关系，当等级提升到一定程度时，不但有丰富的经验值回馈，还可以使用特殊的连携技。

而为了保护部分级别较低的新玩家和部分生性平和的玩家，游戏在PK方面也制订了有效的管理规则。只有当玩家达到一定等级，而且完成游戏中的特定任务，拿到并装备上指定的道具后才可以接受挑战，开始自己的PK生涯。

玩网络游戏，结识朋友也是乐趣之一。虽然《轩辕剑Online》的战斗方式采用了实时制，但通过组队系统，玩家只需随跟队长，还是有时间与新朋老友畅谈天下事的。不过也不好总辛苦队长大人吧？遇到怪物时，还是需要玩家亲自上场，弄不好你还在开心聊天的时候也许就是遇到灭顶之灾的一刻。

与该系列的前几部作品相同，游戏中也会涉及到绚丽的法术。除了一些隐藏的法术需要玩家自己想办法学习外，多数法术只要玩家达到一定等级就可学会。不过不同职业的玩家在学习魔法时也会有所限定。

在目前的测试中，游戏中开辟了两块大地图，分别是广灵镇和浮云都。

相传广灵镇为天人所建，为人界与仙境于九黎大地上的交会之处。凡人欲求仙得道，必经此地。不过，想找到此地需面南而行，穿越赤壁沙漠，走到大地尽头，在那里有缘人会看到一奇湖，在这湖上有数十座岛屿，各岛皆彼此相连，在浮岛之上建有城镇，置身此处可通万物之灵，见天下之事，这就是神秘的广灵镇。

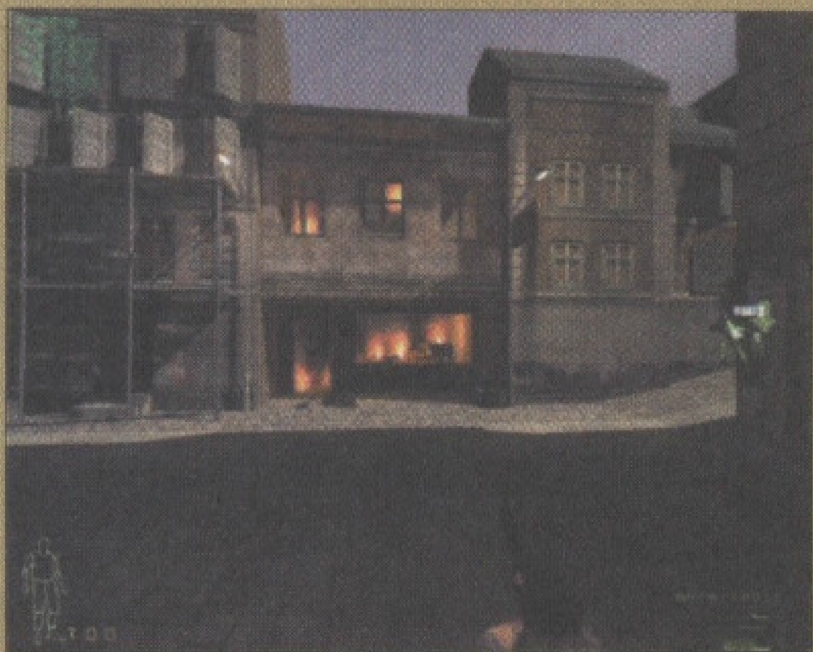
而浮云都顾名思义是位于云端的城市，所谓“望看云山之彼端”说的大约就是这不染红尘俗世的洁净之都吧。

通过这些人性化的设定我们不难看出，制作者是希望能为玩家提供一个良好的游戏环境的，且让我们一同期待早日步入这“轩辕世界”吧。P

世界新秩序

New World Order

■北京 流年









游戏类型	第一人称射击
制作公司	Termite Games/Project 3 Interactive
发行公司	新天地互动多媒体
上市日期	2002年年底
编辑期待度	♥♥♥♥
我晕，居然这里也加入了"等级系统"？	

来自欧洲厂商Termite Games的《世界新秩序》是一款类似CS的多人团队反恐游戏，不过它可不是一款简单的跟风作品。在保留了同CS相似的联网模式和激烈对抗性的同时，还在游戏系统上进行了相当大的革新和改进，在根本上改变了CS中依靠杀敌赚钱购买武器这一套最为基本的系统，从而开创了团队反恐游戏的新打法和新战术，更富于变化，也更能体现玩家的个性。

与CS中需要靠赚钱来购买武器的模式不同，《世界新秩序》利用新创的一套重量系统来对玩家选择武器进行限制。刚开局的时候每位玩家都会拥有10公斤的最大负重，在不超过这个负重的前提下，玩家可以根据各种武器的重量来自由选配。举例来说，由于AK47和M16两种武器重量都不超过4公斤，所以崇尚进攻的玩家完全可以一上来就同时选择这两种主枪，从而给敌人造成连续性的火力压制。而《世界新秩序》里的狙击手在携带狙击枪的同时，也可以额外选配一把MP5，从而在近距离交锋中也不会因为缺乏火力而捉襟见肘了。重量系统不仅决定你可拥有的武器数量和质量，也决定了你的移动速度。如果你全身荷枪实弹，那么即使手持匕首也跑不过仅仅购买3颗手雷的战友哦。

《世界新秩序》对CS基本系统的另一个改进在于加入了等级系统，从而更能显出强者和新手之间的区别。在游戏中，每干掉一个敌人、每赢得一场胜利，玩家得到的并不是大量金钱，取而代之的则是相应的经验值，累计到一定数量之后就能提升等级。等级越高的玩家所能购买的武器就越高级，而且跳跃、攀爬以及移动方面速度都有所提高，这样一来，战场上的强弱区别顿时一目了然起来。等级的加入以及移动速度方面的细微区别，很有可能就会让整个战场形势逆转过来呢。

另外，《世界新秩序》在革新游戏系统的同时，还加入了新的对战模式，除了基本的拆弹、营救人质模式之外，还加入了激活与拆卸核弹模式以及团队逃脱模式。在核弹模式中，恐怖分子不但要激活核弹，而且要全身而退，否则也会被判作战失败。武器的重量让每个玩家都可以根据自己的喜好任意进行搭配，各种"突击炮台"式，或者"手雷王"式的个性人物都可以发挥各种出其不意的效果。而等级系统则让整个战场的形势变得更加微妙，少量精锐的"精英分子"绝对比一群乌合之众更具优势，同时新模式以及单人任务的加入也使游戏更有乐趣。

在画面上游戏也有出色表现。游戏场景复杂而精致，不但使用了各种高清晰度的纹理贴图使游戏环境变得更加真实，同时也没有忽略细微的细节效果——比如扫射墙壁可以穿墙击碎屋内的摆设、手雷爆炸的余波会把窗户和汽车玻璃震得粉碎等。不过和最近大多数PC游戏一样，《世界新秩序》也因为精美的画面而成为一个吃机器的大户，官方公布的基本配置是PⅢ600以上，很可能会让很多玩家望而生畏了吧。不过如果你喜欢反恐游戏的话，这款与众不同的《世界新秩序》可不要轻易错过哦。P

大海战 II

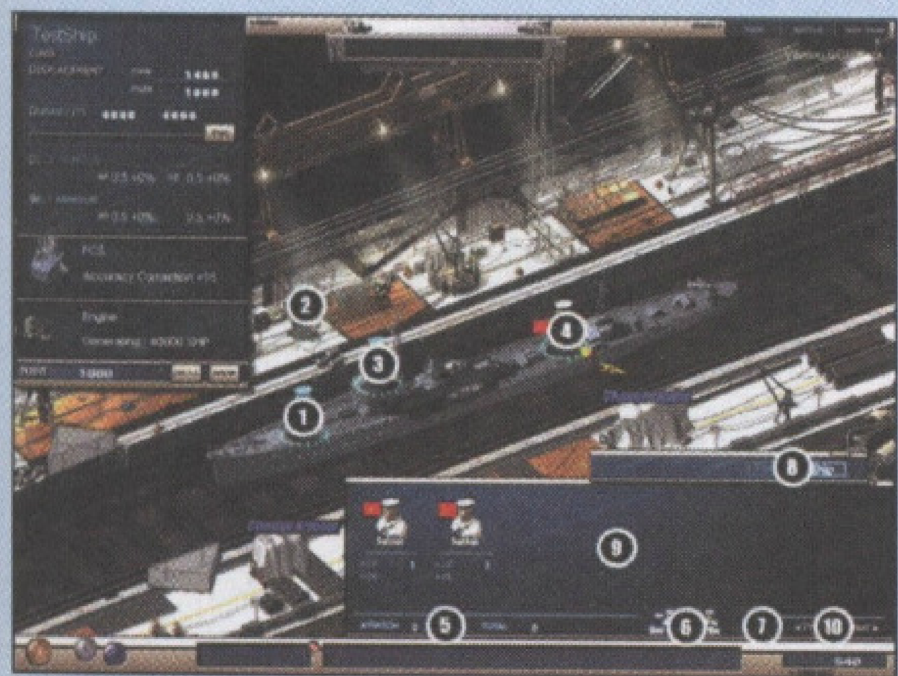
大型立体视角完全拟真海战网络游戏

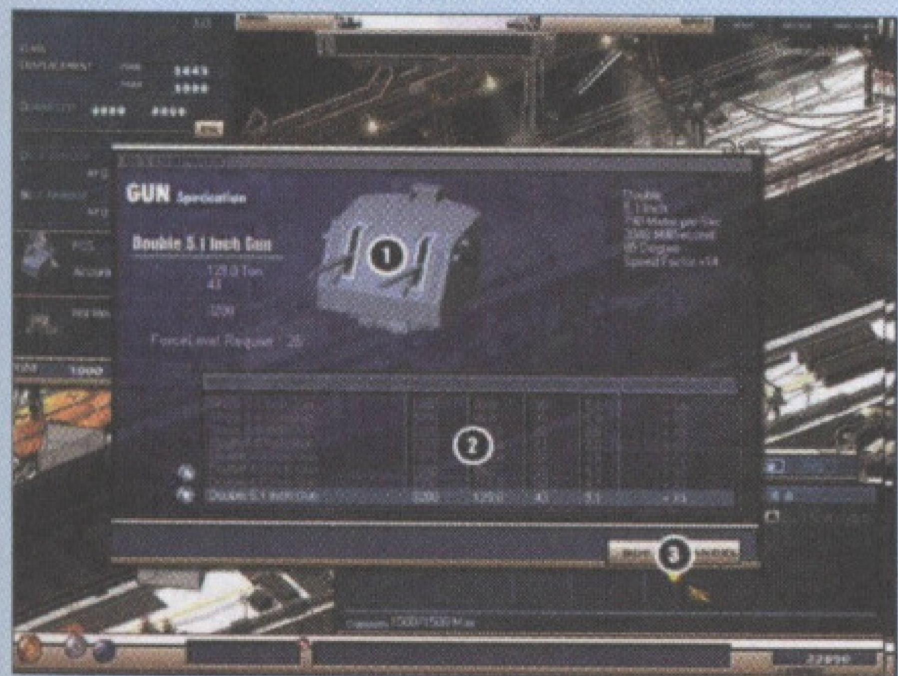
Navy Field Ⅱ

■北京　易人

游戏类型	在线模拟海战
制作公司	SD EnterNET公司
发行公司	万向通信
上市时间	2002年12月
编辑期待度	
我不知道为什么美丽的海洋总是好战者的战场……	









无限的网络为源源不断的网络游戏提供了最好的生存温床，也许有那么一天，每个人都会找到适合自己喜好的网络游戏。话说到这里，本文的主角——《大海战Ⅱ》——也该上场了。这款由韩国SD EnterNET公司于2001年11月制作完成的在线海战模拟策略游戏所针对的主要用户群，就是对军事有着特别偏好的年轻一代，当然，其中也包括刚刚对海洋和海战喋喋不休的我。

游戏取材于历史上的大规模海战，力图反映海洋战争的真实。舰艇资料多源自于近现代兵器，游戏中诸多英文字母缩写也让我们体会到了兵器那冷冰冰的特性，比如FF-护航舰、DD-驱逐舰、BC-巡洋战舰，还有海洋霸主CV-航空母舰等，至于游戏中的大炮、鱼雷、弹药以及舰艇相关设备资料也都来源于真实，并有着各自特性。除此之外，玩家还需要培养水手，更高等级和不同职业的水兵将有助于提高舰艇各方面能力，从这一点来说，《大海战Ⅱ》确实称得上是真正的模拟游戏。

除了对兵器资料的真实展现，游戏中的海战方式也“源于生活”，并“高于生活”。在游戏提供的特定游戏室里，玩家可以操控自己的舰艇与别的玩家进行单对单较量，或者组成不同的舰队，完成大规模的海上战役。战斗方式属于这款游戏的精华，在团队作战中，每个玩家将按照预定战术安排，灵活操控自己的舰艇前进，完成或迂回或拦击或合围的动作。当与敌舰正式展开战斗时，预先安置在舰艇上的大炮、鱼雷武器就开始发挥作用。不过如何确定炮口方向、高度以及弹着点可是一门学问了，需要玩家在不断反复演练中熟悉掌握。可以说，数量的多少并不能成为战斗胜负的关键，而流畅的微操作功夫会让你的舰艇成为影响战局的关键棋子。

游戏结构非常简单。一是船坞，在这里，玩家可以完成购买/修理舰艇，配置/更换大炮与鱼雷，雇佣/调配水手位置等战前准备工作；二是聊天室，玩家在这里可以寻找合作伙伴，或与约定的队友一起讨论战术安排；三就是战区，这是以二维显示的海洋场景，被划分成很多战区以及小的游戏室，玩家可以自建，也可以加入他人的游戏室，通过战斗来获取金钱，而水手则获得经验以提高等级，积累足够的点数后更可以完成转职。

《大海战Ⅱ》希望努力营造一个公平公正的游戏环境，因此他们大力反对外挂以及各种不合理的竞争行为。对于热爱和希望投入到模拟海战中的朋友们来说，这将会是个良好的开端，而最终目标——得到最高军衔——就要靠各位努力了。

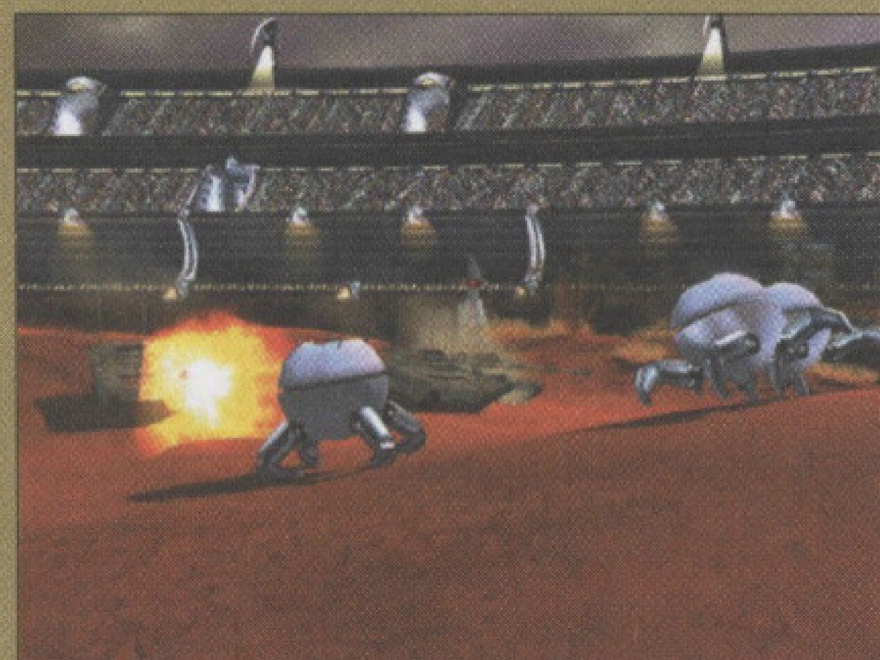
角斗士——银河竞技场

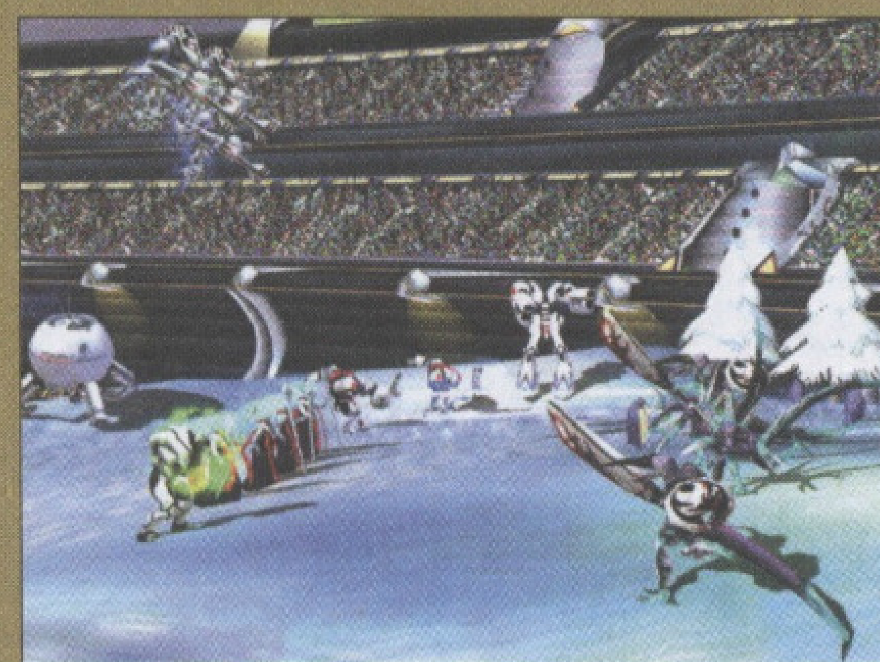
■天津 Fas

Gladiators: The Galactic Circus Games









游戏类型	即时战略
制作公司	Eugen Systems
发行公司	Arxel Tribe
上市日期	2002年第四季度
编辑期待度	♥♥♥♥□

“图形画面专门为GeForce3和GeForce4显卡而设计”，听了让人心寒啊……

在游戏中，玩家将被带到银河系的未知区域进行一次冒险旅行。游戏开始时，玩家会发现自己身处生死存亡的紧要关头。由于命运的安排，政府的科研工作走进了完全错误的道路上，令玩家陷入困境。玩家带队驾驶的航天侦察机在进入银河系中的黑洞之后，被神秘的外星生物所捕获。原本以为自己必死无疑，但经过审判之后，玩家和自己的队员竟然获得了一线生机。原因是这个外星王国已经被内乱和激烈的派别纷争搞得四分五裂，王国中最有影响力的3个派别都在为夺取王国的控制权而斗争。幸运的是，在这个宇宙的特殊角落里，每个人似乎都喜欢观看角斗士比武。作为王室的传统习俗，每个派别的首领都不得不找人代替自己参加角斗。探险队长格里格·卡拉汉为了自己和队友能够摆脱困境，同意代替一心想要巩固已故父亲王权的莉迪亚公主出战角斗士比武，希望藉此来摆脱厄运。

游戏正式开始之后，玩家将遭到来自四面八方的怪物们的攻击，而且它们的攻击方式还会不停变化，令玩家不得不时刻警惕。玩家在战斗中可以根据自己认为适合的方式来安排队伍如何战斗，操作起来基本上没有什么困难。不过，当嗜血的怪物靠近队伍，展开白刃战时，玩家要分别控制几个队员进行战斗就会感到不方便。好在玩家可以自由地控制视角镜头，这在战斗当中能够有一些帮助，而且玩家还能像在标准的即时战略游戏中那样，通过“划取——选择”来指挥自己的队员作战。

在战术安排方面，游戏中有两点设计独特之处。首先是玩家可以将自己的队伍编排成各种各样的阵形，或侧重于进攻，或侧重于防守，再或攻守兼备。在战斗中针对不同的情况，选择不同的阵形可发挥不同的效力。其次是玩家可以命令自己的队员攀登塔楼、进入掩体，借助地形的掩护来更有效地打击敌人。不过，敌人经常是突如其来，使得玩家没时间准备，这时就要依靠玩家的本能反应和队员的帮助来应付突发的危险。

游戏中的地形状况多种多样，在战略考虑上可以有很多不同的选择。由于敌我双方的AI都制作得非常出色，因此当看到敌人利用树木作为掩体或者爬上高坡利用地形优势发动攻击也不要感到惊奇，游戏对于任何玩家来说都非常具有挑战性。

游戏的视觉效果是游戏的一个亮点，图形画面专门为GeForce3和GeForce4显卡而设计，并且做了优化。强大的图形引擎让游戏开发者有机会创作出很多特殊效果。

游戏中一共有20多个制作独特的场景，从冰雪高原到沙漠峡谷，色彩艳丽、纹理丰富，看上去令人赏心悦目。

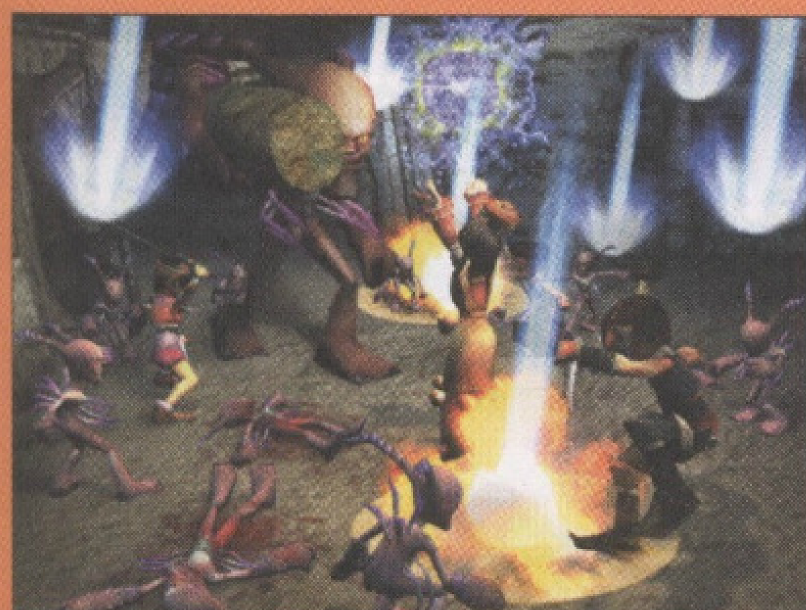
游戏的多人死亡竞赛模式可支持最多16个玩家通过因特网或局域网进行连线作战，等到游戏上市时玩家就有机会亲身体验外星世界中的决斗了。



天剑记.net

■北京 逸帆









游戏类型	限额联机动作角色扮演游戏
制作公司	昱泉国际
发行公司	昱泉国际
上市时间	2002年年底
编辑期待度	♥♥♥♥

这是一个奇怪的游戏世界。
这是一个时光倒流的世界。
这是一个充满机会与奇迹并存的世界……

一个名为李翔的飞行菜鸟因为偶然的飞机失事而进入时空之门，由现代社会回到了战火纷飞的春秋时代，并卷入了混战之中。

李翔通过时空隧道回到春秋时代第一个结识的就是白毛少女莘缇，并在原始森林里学会了蛮荒中的生存之道。只是天生喜欢冒险刺激的李翔并不甘心就此终老，趁掳获某部族首领范蠡之机，借他人之名跑进越国，企图改写历史。然而历史的洪流终于无情地袭来，越国战败，暗慕李翔的莘缇为救他一命不幸身亡。

李翔把莘缇埋葬，后悔莫及的李翔悲痛欲绝，觉得对一直深爱自己的莘缇亏欠良多，把传说中的天剑插在坟头。

这天剑传说由著名铸剑师李珩夫妇为楚王所铸，楚王不顾李珩力劝，将象征天下太平的瑞兽麒麟投入熔炉，而且连铸剑师李珩也惨遭投炉之灾。这柄集五岳四方之神物、天地之灵气而成的宝剑终于出炉，然而从此却天下大乱。天剑从此辗转四方，落入李翔之手。

失去天剑的李翔与众人一同到吴国去当奴隶，一年后方回到故国，并与勾践相识，一同建造龙楼。没想到竟路遇死而复生的莘缇，她不但复活，而且还变得更为清纯脱俗。李翔与被称为西施的莘缇等人一同被送进龙楼训练成为越国间谍，以图一洗国耻。

莘缇取回天剑交还李翔，天剑重见天日。为祝勾践复国成功，李翔将天剑转赠予他，但以“得民心者得天下”的勾践志在施行仁政，因而婉拒了李翔的好意。

莘缇被送入吴宫，寻找机会刺杀吴王，生死离别，两人依依不舍。李翔信誓旦旦，姑苏城破之日，便是他和莘缇团圆之时……

其实在这款网络游戏中，玩家所扮演的并非李翔本人，而是在游戏中起到帮助李翔完成任务的角色。在故事剧情模式下，游戏最多可有4名玩家同时参与；在任务模式下，则可有8名玩家同时进行游戏。虽然是组队行动，但在这个游戏中却不必每个人都重复与NPC谈话才算完成任务。

在游戏中，玩家可以从剑侠、墨者、刺客和术士4种职业中进行选择，并可从游戏提供的11种兵器中选择一款。

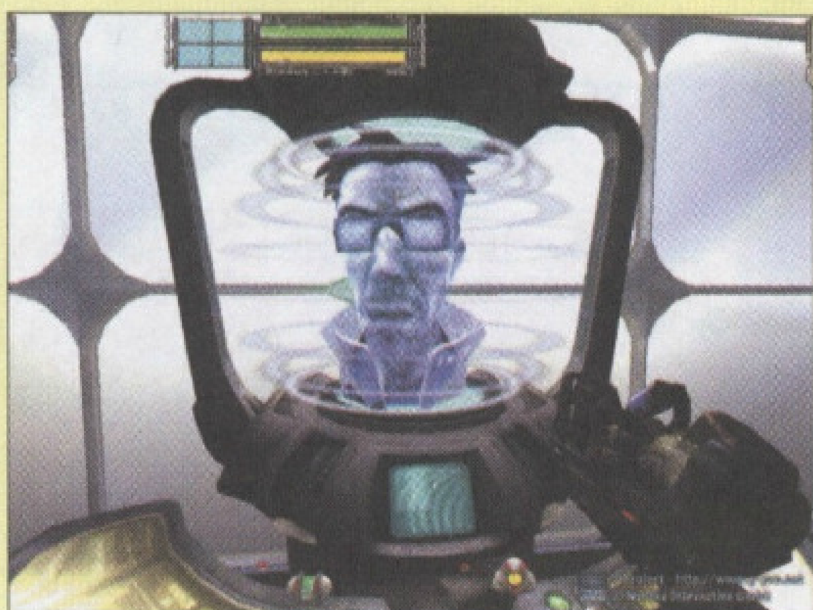
至于游戏的图像玩家也大可放心，游戏中除使用了改进后的Real-Time Shadow（实时运算真实阴影）、Weathering Stsyem（拟真天气系统），还新增加了支持Environment Map（环境贴图）、Multiple Texture（多层贴图）、Oct-Tree（八分树场景切割）及Progressive Mesh（渐进式多重分辨率3D模素）等，大幅提升执行效率及光影特效，令画面更出色、人物更细腻。怎么样？赶快进入时空隧道，加入这天剑之争吧。

Y计划
The Y-Project

■山东 戈五

游戏类型	第一人称射击
制作公司	Westka Interactive
发行公司	TBA
上市日期	2003年年初
编辑期待度	♥♥♥♥■

人类好像天生对屠戮虫豸有一股子热情，否则何来那么多以此为题材的电影、电视剧、小说以及电脑游戏……



开发这款游戏的Westka Interactive是一家德国公司，虽然没什么名气，但它具备足够的开发经费以及先进的技术。该公司购买了最新一代“虚幻引擎”，使得它能够制造出无比细腻的3D角色，仅仅头部就有2000多三角形。动画内核同样也十分先进，可以生成令人匪夷所思的动作。另外，还有一个让人耳目一新的音画同步系统，使得剧中角色显得更为生动。

游戏中的场景不仅看上去有质感，感受也很真实。你所走过的通道也不再是似曾相识的复制品，而是变化无穷的，因为它们是虚拟环境中的真实建筑——由工程师设计，由美工们“施工”的，真是又让我们领教了一回德国人的严谨。

游戏的背景取自一部科幻小说，人类刚刚在一个遥远的星球站稳脚跟，前景不错，不料一些虫豸从实验室跑了出来，在这个星球建立了它们自己的家园，生衍繁殖。可以想象，由于生物链的改变，它们产生了变异，变得体积庞大、生性凶猛，而且最糟糕的是，它们一点儿也不喜欢人类。他们的反噬造成了可怕的后果，人类只剩下了一个城市，靠着匆忙建立起来的玻璃防护罩才得以喘息。游戏开场的时候，这个防护罩被打开了一个裂缝，虫豸军队从这个裂缝蜂拥而入，而拯救人类的使命就落在了……（别跑啊，就是你）……玩家的肩上。

游戏的战斗部分继承了《杀出重围》一脉，操作起来感觉平滑、顺畅。尽管第一个场景是光线昏暗的地下实验室，但大部分场景还是在光线明亮的户外场所，也有一些室内和市区的场景。

假如你玩游戏只在意游戏品质，那么不妨留意一下这款游戏。P

三国孔明传



■北京 飞鱼

游戏类型	战棋
制作公司	珠海第三波
发行公司	第三波
上市日期	2002年年底
编辑期待度	♥♥♥◐■

孔明大耍刀花的样子我倒是挺好奇的……



三国题材无孔不入，无论是电影、电视、广播、书刊还是游戏，但凡是人们能够接触到的领域几乎都能看到它的身影。一则缘于它在国内庞大的读者群，二则缘于三国那个“令无数英雄竞折腰”的独特时代背景。

《三国孔明传》虽然也是一款战棋类游戏，同样以三国为大背景，但设计者加入了大量的新情节，以水镜门四大弟子诸葛亮、周瑜、庞统、司马懿的悲欢离合、恩怨情仇为主线，以魏蜀吴三国间的明争暗斗为辅线，为玩家展现了一幅宏伟磅礴的壮丽画卷。

在《三国孔明传》中一共设有8大职业，每个兵种分别有8种转职方向，与兵种职业并重的是游戏的法术技能系统。在职业的设定中，存在着五行相生相克之理，不同的兵种职业随着战事的升级、变化，“金、木、水、火、土”这五行的相生相克关系也会显得愈为明显。游戏还在“金、木、水、火、土”五大系魔法的基础上设计了由48种魔法构成的极其强大的五行阵魔法系统。另外还设计了20余种特殊技能，每种技能都有不同的升级方式和独特作用，这些特殊技能可不是统统都能掌握的，你的选择将会影响到今后的发展啊。

当然，除了重视兵种系统和法术技能之外，制作者也没有忽略游戏的画面。游戏中的场景细腻写实，部分地图为了增加效果还采用了手绘方法精心雕琢。另外，为了与现实中相似，在游戏中也加入了雾、雨、雪等天气变化以使场景更具观赏性。P

古罗马执政官

Praetorians

■天津 Fas









游戏类型	即时战略
制作公司	Pyro Studios
发行公司	Eidos Interactive
上市日期	2002年冬季
编辑期待度	♥♥♥♥□

在"盟军"、"盟军2"这几部作品之后，Pyro Studios带来的这款即时战略一定也不会令玩家失望。

在2000年的E3大展上，因为制作《盟军敢死队》而在业界闻名的Pyro Studios展示了他们正在进行开发的新作——即时战略游戏《古罗马执政官》，受到了众多玩家和业内人士及媒体的好评。如今，两年时间过去了，《古罗马执政官》的开发制作即将完成。

《古罗马执政官》与大多数其他即时战略游戏的不同之处在于，它将游戏的焦点完全集中在战斗方面。在每个任务开始之初，玩家都会拥有一定数量的部队，而且战场地图也会完全打开。这并不意味着战场上没有战争之雾，只不过是为了让玩家能够对战场上的地形有所了解，至于敌人所在的位置还需要玩家派遣部队进行侦察。此外，部队的控制方法也极为特殊，步兵大队是典型的罗马行军阵形，它是由一定数量士兵组成的战斗实体。在游戏中，玩家可以将步兵大队作为一个作战单位来指挥，而不必像其他即时战略游戏中那样分别调遣单个士兵。如果战场上的形势有所变化，玩家也可以根据情况将步兵大队分成几支小部队，然后对他们分别下达命令。

游戏中有3股不同的军事力量，分别是罗马人、高卢人和埃及人。每一方都配置了13种类型的部队——8种标准部队和5种特殊部队。轻步兵是数量最多但也是最薄弱的部队，此外，玩家还可以控制长矛兵、重步兵、骑兵和弓箭手，其中只有轻步兵可以用来建造设施（攻城武器和塔楼）。3股军事力量之间不同类型部队的作战方式也有所不同。

除了默认的特性之外，每种部队都自己的特殊能力，只是每次使用后都必须重新积蓄能量，然后再次使用。积蓄能量的过程非常缓慢，在此期间部队极易遭受攻击，因此特殊能力最好在关键时刻使用。

游戏开发者在真实模拟古代战争方面花费了很多心思。众所周知，罗马军队有毫无瑕疵的阵形结构、严明的军纪以及对地形的合理运用，这些在游戏中都被真实地表现出来。

为了与历史史实保持一致，游戏更多地侧重于冲突之前的军队组织方面。一旦战斗开始，玩家便无法左右战场形势的发展。玩家最多可以率领30支部队，每支部队由12～15名战士组成。对于完成复杂的行动来说，百夫长是至关重要的，因为他们能够控制多种阵形，普通士兵在每次任务开始都会更换新鲜血液，而玩家部队中的军官将跟随玩家贯穿整个游戏，随着游戏的进行不断获得经验值。

图形画面是游戏的过人之处，Pyro Studios的工作人员在设计制作高清晰度3D地形的精美地图方面下了一番苦功，所有地形除了具有赏心悦目的视觉效果之外，还影响着战斗的胜负与战术的使用。游戏开发者将视角镜头固定在地形的上方，以避免给玩家对战场形势的判断造成不良影响。

《古罗马执政官》具有很多有别于标准即时战略游戏的独特之处，现在，我们只有等待游戏正式推出，看看它还会为我们带来哪些其他的惊喜。

大富翁6 PLUS RICH MAN 大家来抢钱

Rich man6 Plus

■晶合实验室 沙龙很巴适

游戏类型	桌面益智（3D）
制作公司	软星科技
发行公司	寰宇之星
系统配置要求	Pentium Ⅱ 350、64MB Windows 98/Me/2000
辑推荐度	■■■■□

大宇公司于暑假期间推出的《大富翁6》带领玩家们发动了新一轮的竞争狂潮。全3D引擎为游戏营造出更逼真有趣的卡通世界，新的卡片系统、小神仙设定，同时集中了回合制与即时制两种游戏模式，让人熟悉而又不失新鲜感，更具平衡性和公平性。6代的推出得到了广大“大富翁”迷的认可和喜爱，老道的大宇公司深谙打铁要趁热的道理，在6代掀起的热潮尚未完全消退之际，又宣布《大富翁6》的资料片——《大家来抢钱》即将开发完毕，虽然资料片完全沿用前作的引擎来开发，但是毫无疑问会加入大量新元素来吸引玩家。可玩性究竟提高了多少呢？日前，本刊编辑前往软星公司试玩了即将开发完成的《大家来抢钱》，为大家带来了第一手的情报，下面就将一些感想奉献出来与大家分享！

《大家来抢钱》的系统和6代相比基本上没有变化，但是在人物、地图、卡片等三个方面进行了大幅度的改进。首先是新增加了乔尼、忍太郎和糖糖3个新人物，乔尼的身份背景是16岁的电玩冠军，而忍太郎和糖糖则不用多作介绍，《大富翁》系列的玩家都很熟悉了。《大富翁》历代有一个传统，那就是保留人气最高的角色，将一些不怎么受到玩家关注的人物剔除出局。纵观那些受欢迎的角色，通常具备了以下两个条件中的一个：要么可爱，要么搞笑。相信糖糖和忍太郎的回归和这两个原因不无关系，乔尼是否能得到玩家的认可还有待观察。

《大富翁6》在画面上最大的突破就是全3D的场景，但是地图似乎小了点，玩家感觉老是在小圈子里转来转去。这次在《大家来抢钱》里增加了5张更大更有趣味的地图，分别是玛雅王国、童话a世界、伏魔山、夏威夷和生存岛。纵观这5个新关卡，华丽而庞大是它们的共同点，在《大富翁》系列中一向有在资料片中设计另类关卡代替世界地图的传统，就像4代的资料片《超时空之旅》一样。从这几张地图的特色来看，大宇的确能捕捉住玩家的喜好，玛雅的神秘、童话世界的梦幻、夏威夷的清新、伏魔山的庄严都让笔者充满了好奇。于是笔者和同行的编辑选择了伏魔山来进行试玩，这是一个充满中国文化特色的关卡，山上有巨大的佛像、镇妖塔和通天塔，道路向山顶曲折蜿蜒而上。不过笔者并没有发现路边有可供修改房屋的地方，正在疑惑之际，很快就发现原来是要在路边的神龛里修建佛像，和房屋一样，佛像也有级别，最初级的是罗汉像，如果能够占到连续两格或者三格地，就可以修建菩萨和佛祖像。当走到道路尽头时，突然出现一个神奇的莲花平台，将笔者选择的沙隆巴斯载送飞上天空，直上通天塔的顶部，然后再重新从上往下地发展。在飞行时笔者体会到了一种乘坐云霄飞车的快感，无数美景从眼前掠过，仙鹤在身边翩翩飞行，感觉非常愉快。总之，这是一张不可不玩的地图！


PK岛是类似于上一代太空关的关卡。


变身成福神了。


变身成金刚，我踩我踩！

体验过伏魔山后，我们又分别打开童话世界和夏威夷的地图玩了一把。童话世界的确是一个梦幻般的关卡，有着峡谷、湖泊、瀑布，还有小精灵居住的各种稀奇古怪的房屋。地图上方有一个金碧辉煌的童话宫殿，可以看到白雪公主和正在向你驻马观望的王子。这里的建筑级别分别是矮人屋、精灵屋这样的类型，而道路则是像“火鸡路”这样稀奇古怪的名字（笔者在就在“火鸡路”上修建了一栋高级精灵屋，给予对手沉重打击）。而夏威夷地图上的海滩的确很漂亮，不过在中央地区还没有修盖房屋之前，笔者总觉得这里像是一大块梯田……这里真是夏威夷么？

在《大家来抢钱》里也有一个PK关卡，那就是生存岛。据说是因为大富翁们越来越富有，使地球的财富分配严重不均，上帝也看不下去了，于是他把大富翁们传送到一个奇怪的岛屿，让他们玩一场生存游戏，只有唯一的胜利者才能回到现实世界。和6代的太空PK关一样，玩家不用造房子，要做的只是向对手扔炸弹，将所有对手炸出局为止。不过，笔者觉得在小岛上轰炸的感觉好像不如6代中在太空轰炸来得刺激，难道是制作者们受了日本电影《大逃杀》的启发？

以前的《大富翁》系列中，神明、道具、卡片是各自独立的系统，在6代中三大系统合并为一个新的卡片系统，一些新加入的卡片则完全取代了以前同类道具的功能。此次的资料片中在6代42张卡片的基础上又增加8张全新卡片，使卡片总数达到50张。这8张新卡片和其他卡片组合起来，又可增添许多“功用”。新增添的8张卡片是拍卖卡、金刚卡、强盗卡、净化卡、炼妖卡、梦游卡、魔术卡和魔力卡，在试玩中，这8张卡片笔者几乎都得到过，不过并没有全部派上用场。使用频率比较高的是像金刚卡这样卡片，随时变身为大金刚，把对手房屋给他拆掉一级，虽然还是要交地租，可是心里痛快了！另外，魔力卡毫无疑问是非常有用的卡片，使用魔力卡可以把小神仙的MP直接补充到满值，这下就等于小神仙可以连续使用技能了！如在游戏后半部分，尤其是物价指数飞涨时，能够充分发挥小神仙的威力，绝对可以使你扭转战局。另外，魔术卡也是笔者上手就使掉的卡片，它可以将手中的一张卡片随机变为另一张卡片，手里有鸡肋卡片就赶紧拿来变掉。

而净化卡和梦游卡这样的卡片笔者使用的机会不多，净化卡的作用是使有效范围内的所有对手解除所有附加状态。不管对手变成大金刚还是土地神，都给恢复原形！而如果自己被暗算，也可以赶紧用来恢复。不过只能在特殊时机使用，所以笔者在游戏初期一般都拿它来喂食小神仙。

除了上面的新卡片，还有一些老卡片的外观做了微调，比如冬眠卡和免费卡图案都和原来不一样了，6代中冬眠卡的图案则被现在的梦游卡所取代。还有像无敌卡这样的卡片使用后的景象也和原来不同，玩家操作的角色竟然变成了一个超人在地图上飞！想必在PK关的时候使用这张卡片会有很强的成就感。

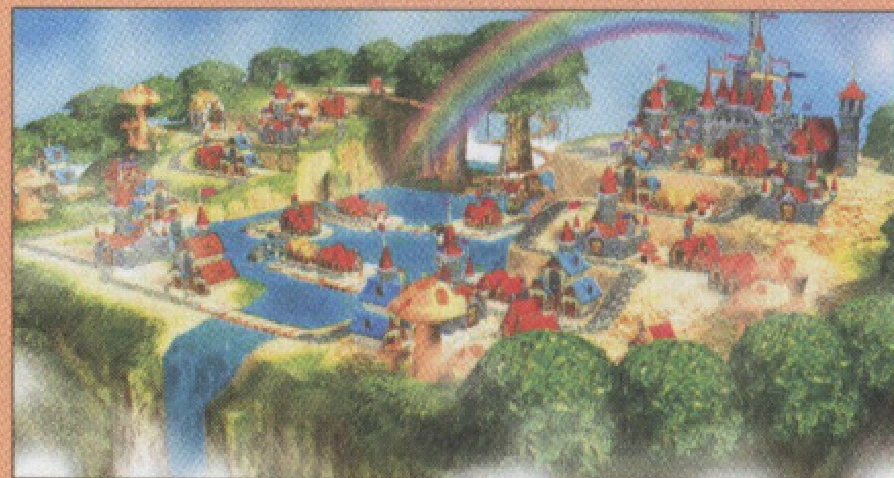
除了上面大幅更改的三个方面，大宇声称在角色配音上也有了更新。说实在的笔者对6代的角色配音感到失望，尤其是钱夫人和呜咪等人，并没有达到4代中每个人的语音都将其特点发挥得淋漓尽致的地步。在《大家来抢钱》中大宇意识到了这一点并做出了改动令人欣慰，不过由于试玩的时间不长，笔者并没有感受到每个角色的配音情况，希望正式版推出后能够令玩家满意。P

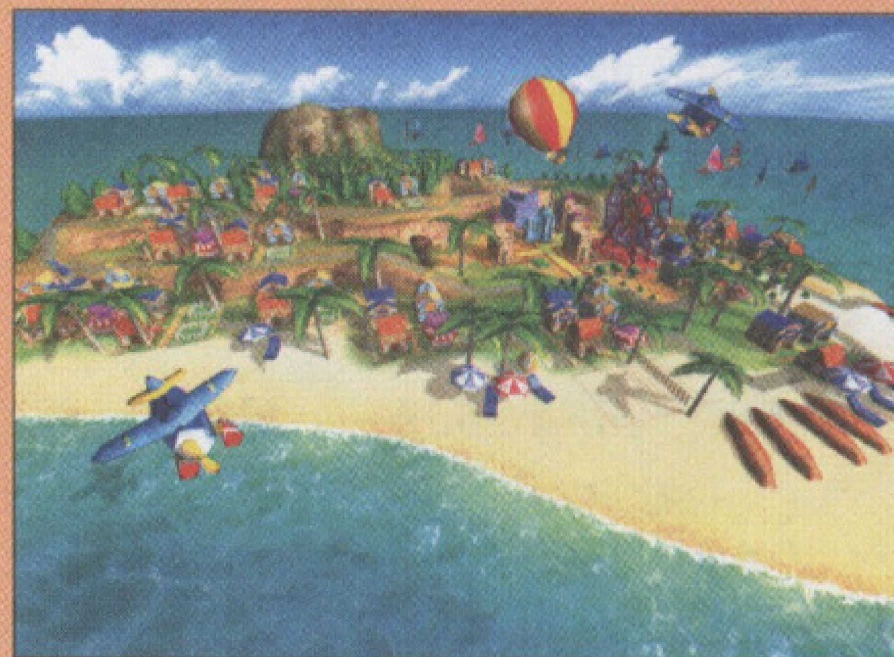


哇，玛雅岛好像侏罗纪公园一样。


伏魔山佛光笼罩。


伏魔山全景。


童话国全景。


夏威夷全景。



FIFA2003



总评 88

☺	画面依然精致，资料库也相当庞大，继承了以往系列的优点。
☹	操作的改变令一些老玩家不太适应，仍然有很多不合理的设计。
制作	EA SPORTS
发行	美国艺电（EA）
载体	CD×2
类型	体育竞技
语言	英文
环境	Win9X/Me/2000/XP

画面：■■■■■■■■■□
音响：■■■■■■■■■
操作：■■■■■■■■
娱乐：■■■■■■■■
剧情：■■■■■■■■

从实况看FIFA2003

——高手三人谈

■陕西 大漠奇侠
实况论坛 Voodoor
湖南 苹果熟了

每年10月都是EA的FIFA系列传统发售期，每到这时也总会引起FIFA玩家和“实况”玩家（*注）的新一轮论战。一直以来，仅在游戏机上发售的WE系列都被称作“真球迷玩家”的选择。尽管FIFA在PC上一家独大，但是一些资深足球游戏玩家对它的评价总是远远不及WE系列。不过，当今年的FIFA 2003发售后，有PC玩家惊呼它已经超越了WE系列在PS2主机上的最新作——WE6。果真如此吗？下面，就让我们请几位足球游戏的狂热玩家来谈谈他们的看法。

注：我们通常所说的“实况”系列，实际上是对KCET（KONAMI东京分部）《胜利十一人》（Winner Eleven——以下简称WE）系列的误称；真正的实况系列是由KCEO（KONAMI大坂分部）率先在超级任天堂（SFC）上推出，比WE系列历史更为悠久的《实况足球》系列。正宗的《实况World Soccer 2002》曾在今年夏季移植到PC上，本刊第15期有过评论。

操作初体验

大漠奇侠：繁复的操作像是在倒退。

FIFA 2003发售后的前一周，一个讨论的焦点是：如何争顶头球？正解为：狂点W键。但由此可见，FIFA 2003在操作上的改变令玩家多么无所适从。FIFA 2003的控制系统或许是有史以来最为繁琐的，增加了W键直传球和Shift、空格键的假动作，短传虽然不必再蓄力，但是按长按短还是有力量的区别。实际操作中这个控制系统是很麻烦的。例如在下底传中时，不但要想办法趟过对方球员，还要注意传球方向和力度，并且要在传球前的一刻用Q键招呼队友跑位，极为复杂。如果在禁区正面突破，当你看到空当开始蓄力传直传球的时候，场上却早已形势大变。

谁都知道，比赛中机会是稍纵即逝的，可是在FIFA 2003中你不得不承受看到一个好机会却怎么也无法传球到位的痛苦。开发者希望在系统上追求真实，但是现实的真实不等于游戏的真实，效果适得其反。同时由于S键和W键在算法上还有失误，有时它们的传球效果相似，有时却双双失灵，以致于游戏的操纵感非常不好。WE系列的操作简捷明了，利用基本的键位组合几乎可以模拟现实中的一切传切效果；但在FIFA里你不可能像WE中那样随心所欲地组织进攻，还要分心去考虑：游戏支持我这么做么？开发者们放弃了FIFA 2000时确立的Q键传身后球的模式，现在看来不是进步，而是倒退，着实令人费解。

Voodoor：FIFA 2003——革命尚未成功。

在PS和PS2平台上，FIFA系列从来都不能与WE系列相抗衡。今年EA推出的世界杯2002再次让人失望。原有的痼疾一成未变，而怪异的弧线和球上的火团，简直让人怀疑EA将把FIFA系列向“热血足球”的方向发展。在怀疑和失望中，FIFA 2003来到了我们的面前。下面我进行的所有比较，主要拿PS上的WE最新作：今年6月放出的WE2002来进行。关于这个游戏，PC玩家都可以通过模拟器玩到。


FIFA2003：传中前要控制远端队友跑位。


FIFA2003：中路的突破，W键的运用成了一门学问。

FIFA 2003在比赛中引入了相当多的WE6特色，诸如中场与赛后的进球回放，越位后慢镜重播中的那一条黄线等等。另外在发定位球时，还可选择脚的触球部位，使得弧线和落点的控制更加精确。这些都给人以惊喜，但FIFA以往被嘲笑的诸多痼疾依旧未变。传说中的将引入人球分离被证明只是传说，FIFA 2003仍是人球一体——球要么是这个球员的，要么就不是这个球员的，绝不会有两个球员可以同时对球作出影响；球员依旧只有位置概念，而无步伐概念，也就是说球员依旧只是滑动，而非跑动（所谓的"冰球游戏"的恶名便是由此而来）；过人与断球的判定依旧只是简单的在有效范围、有效角度内点一下断球键而已；虽然与WE同样使用运动捕捉系统制作了球员的动作，但由于缺乏力学原理的束缚和优秀AI的指引，FIFA 2003中的球员依旧像一群喝醉的外星人，做着花哨而不合逻辑的夸张动作。在这方面WE2002则要细致得多，它是根据球员的速度、灵巧程度、腿长以及外力的作用，计算出球员每一步的落脚点以及跨这一步所需时间。这意味着只要操控熟练，你就可以精确控制球员的每个动作，去对球施加影响（趟球、扣球、拉球）。也正因为这种精确的定位，过人与断球的判定也成为真实的力学原理的模拟。只有断球者对球的影响超过了带球者，球才被断走。所以我们才会看到，游戏中后卫在背后推搡或拉扯前锋（尤其是维埃里这种前锋）时，前锋可能会跌跌撞撞，但只要在他失去平衡前，及时调整方向护住球，后卫不但拿不到球，还可能因失去平衡而跌倒。在比赛的真实性上，FIFA 2003依旧不能让人满意。我们只有期待下一代FIFA能有真正"革命性"的突破，而非"改良"。


FIFA2003：瞧瞧巴蒂的脸，逼真的图像是FIFA系列的特长。


FIFA2003：一个人追球，其他人休息，这是一个明显的Bug。

苹果熟了：求变中的坎坷。

今次EA标榜的"自由风格控制(Freestyle Control)"系统，让球员的动作发生了重大改变，使"皮球"的控制变得十分困难。简单的例子就是在带球加速奔跑时，"皮球"会变得不易控制，容易被对手抢去；而在带球慢慢行进时，对手的抢截就不会轻易得逞。在这个新引擎的架构下，我们还看到了更多欣喜的地方：长传冲吊等等简单的进攻套路是多么的可笑，以往那种杂耍般的特技过人早已不复存在，你只有像葡萄牙队那样精于传切配合才能获得射门机会。守门员有着不错的判断力，看着对手形成单刀球，他会及时出击；看见开出的角球可能无法确保拿稳，就会单拳击出；就连开球，也不会像《FIFA 2002》那样简单地大脚开出，而会审时度势地将球抛给近处或边路的队友。定位球有了全新的控制方式，电脑对手也会视情况而变换进攻或防守阵形，就连领先时在后场来回倒脚拖延时间也学会了。一脚出球是《FIFA 2003》的关键，铲球变得不那么万能了，没有了空格键的"二过一"，电脑对手的配合就恍如巅峰时期的法国队那样流畅；而在以往，他们只能靠人为设计的"魔法"般抢截能力来取胜……诸如此类的还有很多，大家还是自己在游戏中慢慢去体会吧。总体的感觉是"FIFA"系列正在向"WE"系列虚心学习，而不是简单的模仿；尽管又出现了一些新的Bug，但是改进的方向是正确的，游戏性的进步亦是明显的。

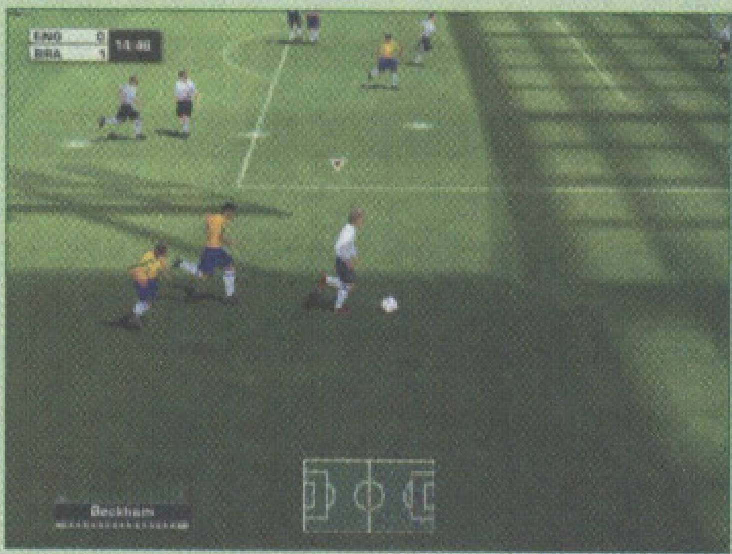

FIFA2003：又一个奇观，所有的人都等在禁区外争角球。

关于游戏AI的评价

大漠奇侠：相比WE，FIFA总是显得不完善。

即使最坚定的Fans也应该承认，每一作的FIFA都有或多或少的Bug，而且是十分明显的那种。FIFA 2003的Bug达到了一个新的高峰，而且千奇百怪，包括无法自定义键位，球员被罚出场或转会后球员的位置无端改变等等。出现最为频繁的一个Bug是：己方队员接球时会莫名其妙将球漏掉，在他转身重新去追球的时候，场上其他人都一动不动地呆着。如果这名球员永远不去碰"皮球"，那么其他人就一直默默地站下去，直到他触球为止。

除了这些明显的洋相，球员的AI多少也有些问题。比如说电脑一方开后场任意球，至少有1/3的机会直接送到了对方前锋的脚下。有时一个中距离的短传，眼看要滚到对方球员脚下，可这位老兄或者倒退防守或者站着不动，眼看着己方球员从老远跑过来取得控球权。类似的场面还有不少。应该说FIFA 2003的AI有很大的进步，在宏观的跑位和组织上变得很聪明，不会扎堆，也懂得适当的转移、后卫线的协防等。不过扣除那些恼人的Bug，我们仍然很难说FIFA的AI和WE有什么可比性，至少WE系列还没有这么明目张胆的Bug；而现在FIFA做到的，至少WE4早已做到了。


FIFA2003：晃动后突破电脑的防守。

Voodoor：差距非常明显。

如果能让FIFA 2003的AI与WE2002的电脑AI来一场比赛，恐怕FIFA 2003会输得惨不忍睹。与前作比较，FIFA 2003在进攻时聪明了不少，在两三个球员参与的反击中，带球者能敏锐地捕捉到后防线上的漏洞，接球者也能巧妙地跑位；当面临阵地战时，全队压上，进攻球员达到6到8名，FIFA 2003的AI就变得一片混乱，传球没有明确的目的性，总有无球队员站在那里一动不动地发愣；战术套路极其单调，没有45度斜吊，没有远射，没有禁区前的控制，有的只是片刻不停的短传球；当前锋面对最后一个后卫，眼看就要形成单刀时，居然将球回传；防守时更是可怜，一旦攻方到禁区前的球员超过4人，后卫就六神无主，顾此失彼，常常看到一个前锋在禁区里站了很久也没人去盯。为了平衡球员防守时的笨拙，EA在WORLD CLASS难度时赋予防守者超强的爆发力和超快的反应速度，这就使得原本就逻辑混乱的球员看上去更加疯狂。而对于WE2002，其AI系统是整个游戏中最出色的部分。虽然没有人类那样狡猾，那样多变，但在需要作选择时的判定已非常接近一个专业的足球运动



FIFA2003：破釜沉舟了，253就是最好的选择。

员。你可以看到场上的每个球员每一秒都在以一个专业足球运动员的逻辑在思考，绝不会看到某个球员站在某个不该站的位置发呆。而像巴西、阿根廷、法国这样的强队进攻时的手段多样，令人防不胜防。对直传球的防守比WE2000更加聪明，防守值高的后卫在一防二时总能在防射门还是防传球中作出恰当的选择。AI的比较只能说明EA应该换一批制作人员，否则永无出头之日。

关于制作理念的对比评价以及个人的总结性发言

大漠奇侠：FIFA花哨的风格就是“快乐足球”？


WE2002：守门员扑救不及。

对于制作FIFA系列的EA加拿大工作室而言，他们对足球的理解的确是天真和奇特的。在FIFA 2003中，我们好不容易发现W键的作用是争顶头球，但在无人盯防的情况下反而无法利用头球摆渡；Q键可以让队友跑位，但一次只能控制一个人，往往在下底传中时你希望传到远门柱，可恰恰是你身边的队友在胡乱跑位。这些控制中的问题，显示了开发者眼中的足球过于简单和肤浅。

作为几乎在同时崛起的两个足球系列，FIFA和WE一直都走在不同的路线上。WE追求真实的比赛体验，没有花哨的动作，控制系统十分合理。从WE3以后我们在设计上几乎找不到明显的缺陷，日本人一直在稳步地改良这个系列。FIFA是另一种风格，除了带有明显是美式的快节奏、喜欢花哨动作之外，在理念上一直是摇摆不定。每次新露面都像是一次革命，但每次都走了极端。于是我们看到了FIFA 99的短传无敌，FIFA 2000的头球无敌和“瘦子集中营”，FIFA 2001时转圈、挑球过人，此后到FIFA 2002由于下底传中变得十分艰难，头球又彻底没戏了。开发者们倒是从善如流，知错就改，但是改掉旧失误又出新问题。在他们的工作室里应该不缺乏优秀的程序员和技术人员，可是到现在为止FIFA也没有给我们奉献过一场完美的比赛。这种理念和理解的缺陷看上去短期内无法弥合。


WE2002：AI的假射过人镜头1。

如果当真要FIFA和WE比一比，结果是令人失望的，除了图像超强之外，FIFA还没有多少令人兴奋的地方。FIFA的设计者们仍然在迷茫中找不到方向。当Joho Motson煽情地大喊“I see what a goal”时，这个进球的过程远没有听上去的那样激动人心。聊以自慰的是，FIFA仍然是PC上最好的足球游戏，无人可以撼动，只是对于玩家来说，不知这是幸运，还是悲哀。

Voodoor：二者定位完全不同。

通过比较，我们的结论是FIFA 2003与WE2002是定位完全不同的游戏。好比当你说“我喜欢飞机，爱玩飞机游戏”时，也许意味着你是《微软模拟飞行2002专业版》的高手，也许你仅仅想玩玩《雷电3》。FIFA 2003在最低要求下为足球游戏的爱好者提供了享受快乐的机会，但如果你追求的是一款真正专业的足球游戏，那WE2002绝对是你第二的最佳选择——毫无疑问，第一是你忍痛去买一台PS2，然后尽情享受WE6。

苹果熟了：“形而上学”的FIFA，仍然有自己的独到之处。


WE2002：AI的假射过人镜头2。

从细节上讲，FIFA 2003中球员的技术动作，包括控球、盘带、传球、铲球、射门乃至攻守策略都和以往不一样了。应该说这次的改动是彻底的和空前的。过去在WE玩家眼中，“FIFA”系列游戏更像是一场“形而上学”的游戏，而不是一个能够带来真实足球感受的游戏。但EA不是一个顽固不化的公司，他们终于明白：像以往那样一代代修修补补显然已经无法满足玩家的需要了，只有下决心开发一个新引擎才能治本。

作为FIFA独家授权的游戏，《FIFA 2003》在资料性上依旧让同类无法比拟。16个国家和地区联赛，450支球队和超过1万名真实姓名球员的庞大阵容，加上友谊赛、联赛、锦标赛及冠军联赛4种游戏模式，让各种玩家都能够轻易以自己喜欢的球队和模式游戏。这次的资料收集工作做了一定的改进，上回出现的一些明显错误得到了修正。比如：前作中的杨晨竟然是后卫，这次就改回来了。还有一些不如人意的地方，就是缺乏荷兰队这样的老牌强队。世界杯已经过去了，他们也应该回归了。这里有些满足国人虚荣心的是，游戏中将中国队的水平定位于和日本、韩国等等强队一样的位置，比非洲雄鹰尼日利亚高得多，显然这和现实有所背离。承接《WC2002》中优秀的球员外貌表现，这次似乎又做了不少改动，虽然不能指望EA把1万余名球员都做得惟妙惟肖，但是那些排得上号的大腕倒是个个活灵活现。最有意思的是，EA从电视资料中收集了这些大腕球场上的很多细节，诸如他们某些标志性的带球动作，遭受裁判处罚后不满的神情以及进球后各具特色的庆祝动作等等。就拿最后一点来说吧，例如外星人罗纳尔多的滑翔机动作，劳尔亲吻结婚指环的标志性动作，你都可以在游戏中一一看到。游戏采用宛如直播欧洲冠军杯比赛那般漂亮的电视转播运镜模式，有着全新的半场和结束时的精彩回放画面，当然也绝不会错过比赛中精彩的破门一刻。定位球、越位球以及比分的显示方式都采用当前流行的电视手法，让人印象深刻。


WE2002：AI的假射过人镜头3。

要提到“FIFA”系列无法令WE望其项背的最大长处，当属它的联机设计。随着宽带的普及，在网络上和朋友来一场足球赛，已经不是很稀罕的事情了。FIFA 2003中你依旧可以通过局域网或者国际互联网和其他人进行对战，而且这种网络球赛对双方网络条件的要求并不是很苛刻。如此方便的对战条件，WE如果不真正移植到PC上，那么就永远也无法完全夺走FIFA的玩家，也无法成为WCG的比赛项目，哪怕它的确是最好的足球游戏。 P

评 转型可算合格，还需继续努力！

http://www.fy.com.tw

風色幻想II WindFantasy II ~aLIVE~

不知道是觉得SLG游戏前景并不光明还是RPG实在好卖，弘煜科技在自己的成名游戏——《风色幻想》系列上做出了彻底的改动。在年初先试探性推出RPG形式的外传《露卡的魔兽教室》后，这次索性把正传也改成了RPG形式——《风色幻想II——aLIVE》，这款拥有许多忠实拥趸的的RPG正传有什么特点呢？它还能延续这一系列的辉煌吗？

■北京 猎狐



游戏中的人物表情非常生动。



企鹅村？QQ之家？

好的仿制品也是好游戏 >>>

说得直白一点就是抄，把同类型游戏成功的系统搬过来是游戏制作人常用的手法。不过各位读者不要认为笔者对这种做法心存鄙视，因为要形成一个全新的、并且十分完善的游戏结构是非常困难的一件事。如果没有某一个天才策划的智慧，很有可能要以制作多个不成熟的作品来做垫脚石，以成本来说，这是非常不合算的。而且就算一个完善的系统出来了，市场，或者说主流玩家群也不一定会很快接受。高投入没有获得与其相符的回报，有多少投资方还会继续出资呢？而借鉴别人作品优秀的地方加以改进，并且加入一些创新的东西、融入自己产品的特点，是一件非常经济合算的事情，这样既不用担心市场的接受程度，也不必在前期花费大量资金投入到游戏结构的架设中，策划人员也能有更多的精力投入到游戏的平衡性、可玩性、细节修饰等其他方面的改良工作中。大量的仿制品会因“仿制”而成为平庸，没入时代的大潮中，但也不乏优秀的作品，譬如仿《轩辕剑》的《幽城幻剑录》、仿《帝国时代》的《傲世三国》，都是十分不错的游戏。

由于以上所列举出来的原因，弘煜在进入一个相对陌生的领域时采用仿制的手段也无可厚非了。《风色幻想II——aLIVE》（以下简称风2）的模仿对象是SQUARE公司非常著名的《最终幻想VIII》（以下简称FF8）。在FF8

总评 85 大众软件推荐分级 POPSOFT 普通级

☺ 游戏中武魂系统比较独到，剧情也有一定深度，适合喜欢日式RPG风格的玩家。

☹ Bug不少，游戏的剧情节奏安排也不是很合理。

● 制作	弘煜科技
● 发行	寰宇之星
● 载体	CD×3
● 类型	角色扮演
● 语言	简体中文
● 环境	Win9X/Me/2000

画面：■■■■■■■■
音响：■■■■■■■■
操作：■■■■■■■■■
娱乐：■■■■■■■■■
剧情：■■■■■■■■■


游戏中也有飞空艇的设计。


沙迪克——比两位主角塑造更为成功的角色。


游戏中常用漫画的风格来交待剧情。


正邪难辨，这是剧情设计中的一大特色。


沙迪克的命运令人扼腕。



的表现手法中，相当突出的一点就是把游戏流程和CG有机地结合了起来，依靠大量的CG来表现光凭程序无法达到的气势或是某个细节。在这方面，风2"学习"成果显著，虽然暂时在CG质量方面的确还无法和FF8相比，但在安排的时机方面却捏拿得十分精准，对剧情起到了很好的烘托作用。

和FF8一样，游戏在具体的场景中需要找到固定的地点才能存档，不过让人意外的是，由于游戏中没有大地图的缘故，所以存档的机会大大减少。这是一个相当不方便的设计，笔者不能理解为什么现在的RPG还不能在游戏中随时存档，毕竟在时间宝贵的今天，不小心死掉一次或者突然中止游戏就要从很前面读档再来，这实在是令人感到厌烦的一件事。在这一点上，风2的表现至少显得不够体贴。另外，在游戏街道等场景中出现的NPC数量也非常少，对话也就那么可怜的几句，仅仅是装饰品。

双面刃——剧情设定 >>>

游戏的剧情结构采用和FF8完全一样的形式——多个主角并行加上在某些特定时刻出现的时空转换，这种手法在近期的《绝代双骄叁》中也有出现。应该说采用这种故事结构是一个很大的成功，但这种结构也非常难处理。由于描述主体的不停转换，剧本的创作者必须很好地掌握这个角色的故事进行到哪里应该停；角色触发的事件需要在何处进行暗示；什么时候是发生时空转换的时机；有哪些不便于在"正传"中说明的事情要在"野史"中表达…………这绝对是对作者的一个严峻考验。最棘手的是，由于RPG中玩家所不能缺少的是代入感，多主角的平行剧情发展也会引起玩家的疑惑，究竟谁是主角？莉芙？亚修？抑或是沙迪克？所幸的是，由于最主要的感情线很明显地放在莉芙和亚修身上，而沙迪克的故事也塑造得非常成功，所以尽管游戏中像是出现了多位主角，但并没有因此引发玩家的反感。

过了一遍游戏后，笔者对剧情的描述表示满意。亚修的记忆和莉芙的感情，同时还有沙迪克的悲情命运，两条主线在游戏中穿插，最后因为精灵王的出现而结合在一起。玩家玩到最后会因为剧情最后的波澜起伏而有一种恍如梦中的感觉，而游戏中对"抗争命运"这个主题的探讨也有一定深度，说剧情是本作最大的亮点应该不为过，这也是《风色幻想》系列的一贯特色。不过稍微遗憾的是，整个流程的线索并不是那么有条不紊，故事开头较为平淡，而到了后期又过于曲折，不排除有玩家因为开始阶段的索然无味而放弃这个游戏的可能。

细节设计值得称道 >>>

细节部分是最见游戏制作组功力的地方，也是最能在潜移默化中影响玩家对游戏感觉的地方。在风2中，有不少细节还是处理得非常不错的，譬如说人物属性的设定。

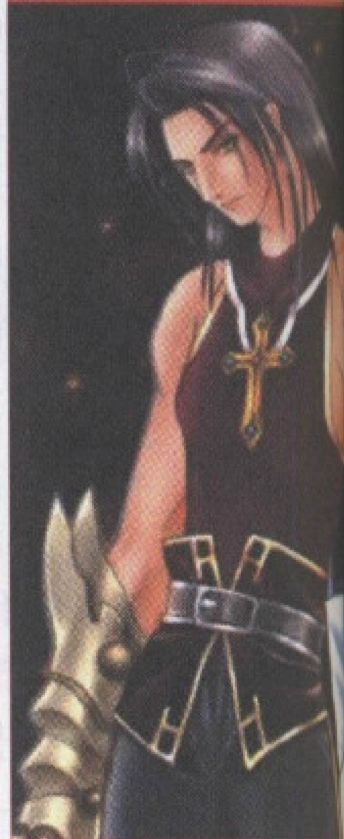
游戏中加入了武具强化系统，玩家可以从敌人身上偷（抢）到各种魂，它们能和武具结合，提高武具的攻防等级、增加武具的特殊属性，或者是直接提升使用者的能力。不过制作者显然不想让武器强化系统影响到武器买卖系统，所以各种魂的获得数量虽然多，但大多数的增强效果都非常低。除非刻意去做，不然强化的武器无法和更高级的武器相提并论。这也能算是个对玩家的考验吧——是把提升使用者能力的魂石及早用掉还是留到最后一起喂给终极装备？

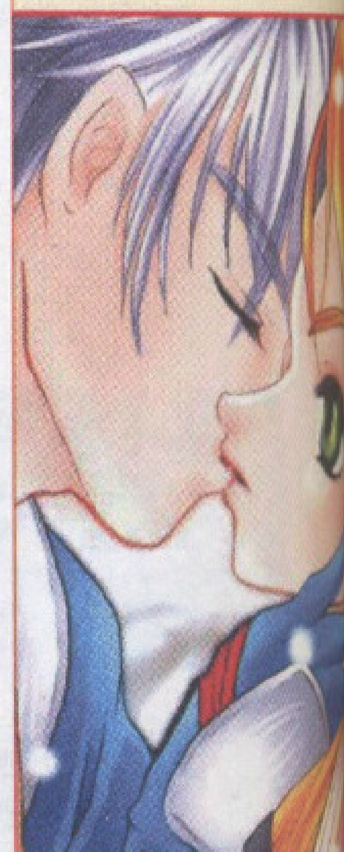
在游戏中，每个人物的属性都完全不一样。有些人的攻击力低，但命中率十分高，这项特点能让他们轻松地应付各种平常战斗；而有些人正巧相反，攻击力十分高，但命中率就低得可以，打平常的小兵豆甚至可能有80%以上的攻击Miss，但一旦遇上了防御高、行动慢的Boss级对手，这些战士就有了用武之地；还有像主角莉芙的属性攻击，对付特殊敌人就特别有效。在游戏后期，队伍中的战友数量远远超过限定上场人数——3人。所以如何合理安排上场人员，让队伍能对目前的敌人发挥最强的战斗力是一门值得研究的学问。

笔者从繁体1.000版就开始接触游戏了，那时游戏中的Bug实在是多得吓人，幸好弘煜科技以非常快的速度疯狂发补丁（版本已经升到了1.095），到目前为止已经修正了大量错误。有人在论坛上抱怨中国内地游戏上市太慢，不过笔者认为这不一定是件坏事。这个时间差能让弘煜科技修补大量的程序Bug，这样在内地上市的版本就会干净很多，至少不方便上网的朋友不用再苦苦等候杂志光盘的补丁了。

游戏虽然转型，但这只是创作者更换了一种表达方式而已。游戏的故事、画风，无一不充满着《风色幻想》系列的特点。对于一款刚转型的作品来说，这样的水平可以算作合格吧，但距离大作的水平还差得很远，弘煜科技还需要继续努力！









大众软件游戏分级、评分制度

在2002年的游戏栏目中，为了给您在阅读上带来方便，起到媒体引导阅读的作用，我们特将游戏分为4个等级，包括普通级、指导级、专家级和研究级。通过它大家可以直接了解到一个游戏是否适合于自己现在的年龄。

普通级

条件：成人度、暴力恐怖度、意识导向度均为0级。

适应人群：适合所有年龄人士。

指导级

条件：成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到1级的游戏。该游戏可能包含暴力、成人相关内容的暗示或不积极的意识导向。

适应人群：任何十四岁以下的人员不适于使用的游戏。

专家级

条件：成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到2级的游戏。该游戏可能包含尚可为法律许可、社会容忍的成人、暴力或不良的意识内容。

适应人群：只容许十八岁以上人士使用的游戏。

研究级

条件：成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到3级的游戏。可能包含显而易见的成人、暴力、恐怖内容，或反动的意识导向。

适应人群：只容许十八岁以上专门从事游戏制作、发行、审批及游戏研究者使用的游戏。

下面列出的成人度、暴力恐怖度、意识导向度是判断和决定以上四个等级的内在参数。

成人度：

0：内容健康、单纯，不含任何色情成分，不涉及两性关系。

1：内容健康，暗示或提及少量两性关系问题，不含色情成分。

2：较多提及关于两性关系的问题，虽无色情成分，但有会容易引起不正当联想的内容；可能有人体裸露的画面，但出于艺术、科学等原因为法律所认可。

3：有严重色情问题。

暴力恐怖度：

0：无任何表现血腥、暴力及非人性内容。

1：有暴力倾向方面的暗示，有少量表现的血腥或其它场面非人性场景的内容。

2：明显表现出暴力倾向，有一定数量表现的血腥或其它场面非人性行为的内容。

3：详细表现肢体分裂的过程或状态，明显的施暴过程，以及表现其它非人性的行为。

意识导向度：

0：具有健康的主题、无粗俗文字、具有与我国相通的文化背景。

1：主题虽以揭露批判为主，但可能对游戏玩家产生消极影响；或有一定数量的粗俗文字；或在游戏背景以及意识形态方面不能完全和我国国情相符合。

2：主题较为颓废、有较多的粗俗文字，在游戏背景以及意识形态方面有轻微的和我国国情相抵触的方面。

3：主题反动、文字粗俗、游戏背景以及意识形态方面严重和我国国情相抵触。

以上就是我们试拟的一份游戏分级草案，欢迎广大读者、玩家和厂商积极提出宝贵的意见。

在本刊中出现的游戏评分，我们主要基于以下几个标准给出：

画面：

对游戏画面的评估主要在以下几个方面：游戏图像精细度的高低；色彩搭配以及构图上是否合理；对各种游戏角色的刻画是否生动、得体；画面中所有人或物的动态表现是否流畅、自然、优美、合乎情理；游戏动画的制作水平如何。

音响：

游戏的音响包括音乐和音效，在这一方面主要衡量音乐和音效对游戏气氛的烘托是否到位，音乐是否动听，音效是否丰富，并能准确地反映出其所要表现的事物。

操作：

游戏操作性的好坏并不取决于操作内容是否复杂，而是在于操作的合理性和便利性。设计者是否考虑到新玩家在操作不熟练时需要快速上手的需要，以及老玩家在熟悉游戏后需要更方便快捷操作的要求。游戏中是否提供操作训练，是否允许玩家自行定义操作键，玩家在操作游戏时是否感到得心应手。

剧情：

游戏剧情包括两个方面，即游戏的情节内容和企划设定。在情节内容方面要考查其对玩家的吸引力，以及对玩家情绪的影响程度。在企划设定上则要衡量其是否合理、细致、公平、有创意。在总体上是否能激发玩家的好奇心、参与感、创造感和趣味感。

娱乐：

娱乐性是游戏的根本，取决于玩家对游戏的精神投入程度、成就感、挫折感以及身体疲劳度的影响。而游戏的画面、音响、操作、剧情也都会对游戏娱乐性产生一定的影响。游戏娱乐性的衡量重点就在于游戏的耐玩度上，这其中包括玩家每次游戏持续时间的长短，以及总体游戏时间的长短。玩家在某一游戏上的持续时间越长，则表明该游戏对玩家提供的娱乐性越高。

评分方法：上述各单项满分10分，总分为各单项评分之和乘以2，并依据晶合实验室对该游戏的总体印象，向上或向下浮动1～3分。

在大宇资讯的几个知名系列游戏中，《天使帝国》曾给无数玩家留下深刻的印象。这个系列的最新续作终于在2002年底与广大玩家见面了，它仍保持其传统风格——所有游戏角色均采用漂亮的卡通美少女造型，游戏中还包含有特别的美少女画集。另外每次角色间的战斗均采用独立的横版对战动画，不同职业的角色战斗动画均不相同，看起来既有趣又丰富多彩。然而也有些令人遗憾的地方——游戏在职业平衡性上还不够完善，职业名目虽多却有相当一部分并无鲜明特色。游戏故事讲述的是由于天使之泉受到污染，使得喝了泉水的人都变得疯狂而不能自制，导致战火四起，原本和平美丽的12公国多数沦陷于病疫军团之手。主角妮雅受命于危难之时，率领一支联邦军队收复失地平定叛乱，并净化了所有受污染的泉水。

天使帝国III Sala Saga

■晶合实验室 闻涛

总评 82

制作	大宇资讯
发行	寰宇之星
载体	CD×2
类型	战棋
语言	中文
环境	Win9X/Me/2000/XP

画面：■■■■■■■■■□
音响：■■■■■■■■■□
操作：■■■■■■■■■
娱乐：■■■■■■■
剧情：■■■■■■■■■

配置要求
CPU：PentiumⅢ 500MHz
显卡：8MB以上3D加速卡
内存：128MB RAM
硬盘：1.2GB

天使们的帝国便是由拉锡叶公国等12公国组成的爱尔达联邦，然而这个联邦并不稳固，世界也不得安宁。在12公国中的贝力欧、亚伯登及萨梅尔三公国总是蓄意挑起战争以图征服其他公国，她们组成了欧查联军公然与联邦对抗。罗历1676年，拉锡叶公国首当其冲被战火所笼罩，首都厄特陷落，拉锡叶女帝在王室卫队的护卫下逃往宾斯坦城……

第1关 拉锡叶亡国之日

守护拉锡叶翡翠神殿的妮雅在巡逻时碰到被欧查军包围的希蜜和伊恩，赶快过去帮忙。

●**胜利条件：**敌军全灭。

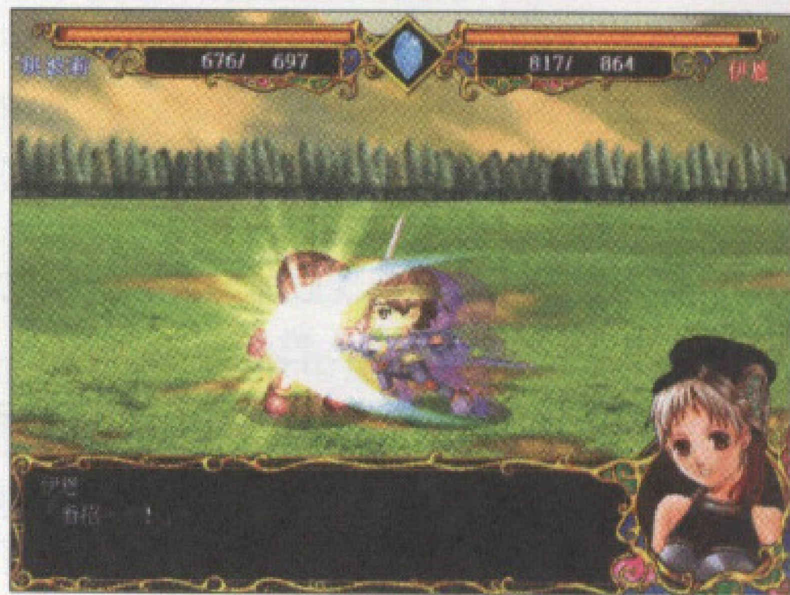
●**加入人员：**希蜜（等级Lv6、职业Lv1祭司）、伊恩（等级Lv6、职业Lv1盗贼）。

●**过关提示：**妮雅第1回合先到伊恩身边使其加入，第2回合妮雅首先移到敌人身边进攻，有很大的几率与伊恩形成联击，而后伊恩向上移动帮助希蜜。第3回合妮雅也向上移动，但不急于收编希蜜，而是再次与伊恩夹击敌人并消灭之，等下一回合再收编希蜜。而后3人保持以希蜜为中心聚在一起围住一个敌人，妮雅、伊恩攻击，希蜜不断以回复术补血挣经验值，这样最合算。最后敌人会有两个枪兵的增援，以同样的方法对付即可。建议在这一关就将伊恩转职为枪兵，有利于日后发展为空中兵种。

第2关 翡翠神殿

3人回到神殿，欧查联军主将洁莉正率军前来攻击，神殿主教葛瑞丝要求妮雅3人立刻去宾斯坦城求援。


从背后打击敌人更有效。



伊恩的闪亮一刺。


和NPC主教站在一起就安全多了。


围住1个敌人打有可能产生联合攻击。


枪花乱舞迷人眼。


城门口的石像是上一代的英雄吗?


就在这里拿洁莉练功吧。


骑兵冲的冲劲儿好大呀。

●**胜利条件：**妮雅3人从左方离开战场，或敌军全灭。

●**过关提示：**不要急于向前冲，让妮雅3人跟在主教葛瑞丝的身后，与敌人接触后让妮雅和伊恩夹击一个敌人，希蜜在后面不断使用回复术，她很快就可以升级了。再加上葛瑞丝每回合都会使用高级回复术，这样就可以保证我方队员每回合都有两次加血机会。当敌人所剩无几时，希蜜也可以冲上去直接开打。

第3关 中途林之战

由于希蜜的“迷糊”之举，三人在中途林被敌人发现，只好以武力突围了。

●**胜利条件：**我方一人以上从北部战场脱离，或敌军全灭。

●**过关提示：**先向上走到离上方敌人5格的地方，可将上方敌人逐个吸引过来，我方妮雅和伊恩夹攻冲过来的敌人，希蜜在后面使用回复术。将上方的两个敌人消灭后，右边的3个敌兵会逐个移动过来，当最前面的敌人靠得足够近时，妮雅和伊恩冲上去夹攻，希蜜仍是跟在后面补血。将敌人逐个消灭后，位于左上和右上的敌人也会一个个跑过来，用相同的办法将她们各个歼灭即可。本关如果战败，将进入一个小分支——“夜闯中途林”，如果再败，将重复这个分支，直到取胜（练功关？），此后仍按正常流程进入第4关。

第4关 前往加百列公国求援

来到宾斯坦城，妮雅受命率领小队前往加百列公国求援，希蜜兴高彩烈地跑在前头，却陷入了由洁莉统率的欧查军的包围，妮雅必须将她救回来。

●**胜利条件：**敌军全灭。

●**加入人员：**爱希莉（等级Lv8、职业Lv3盗贼）、西碧儿（等级Lv8、职业Lv3枪兵）。

●**过关提示：**本关一开始建议先将爱希莉转职为祭司，让希蜜全力往回退，3个枪兵全力上前接应，在第2个回合即可将希蜜保护在3个枪兵的身后，而敌人不会全部冲上来。先让3个枪兵和0级的祭司与敌人对抗，注意尽量不要让祭司受到多个敌人的攻击，尽量让我方枪兵夹击敌人，希蜜在后面持续补血。随着近前的敌人被消灭，远处的敌人会两个两个地过来，由于我方增加了人手，同时夹击两个敌人也是很容易做到的事情。当洁莉冲过来时一定要好好利用她多赚经验值，因为她会使用回复术给自己和同伴补血，所以最好不要随随便便就把她给打发了。在本关我方的3个枪兵都应该能够转为骑士，希蜜也可以转职为牧师了。



爱尔达职业特技一览表：

职业名称	可拥有的特技（所需职业等级）
祭司	回复术（1级）、火球术（3级）
牧师	回复术中级（1级）、净化术（3级）、祝福术（5级）
神官	回复术高级（1级）、净化术中级（3级）、祝福术中级（5级）
主教	净化术高级（1级）、祝福术高级（3级）
魔女	唤雷术（1级）、重力术（3级）、毒云术（5级）、火球术中级（7级）
魔法师	唤雷术中级（1级）、重力术中级（3级）、毒云术中级（5级）、火球术高级（7级）
亡灵法师	唤雷术高级（1级）、重力术高级（3级）、毒云术高级（5级）
占星师	催眠术（1级）、急冻术（3级）
召唤师	召唤术（1级）、催眠术中级（3级）、急冻术中级（5级）
旅法师	催眠术高级（3级）、急冻术高级（5级）
弓箭手	长弓射击（0级）
游侠	短弓射击（0级）

第5关 拉锡叶边境

在拉锡叶边境小村，欧查军的洁莉正在此排兵布阵封锁道路，村中人安洁莉娜看不惯与洁莉争执起来。这时妮雅赶到，当然要拔刀相助。

●**胜利条件：** 敌军全灭。

●**过关提示：** 沿道路右侧向上走，第2回合便可接触到敌人。左侧的敌人会在中间的敌人被消灭殆尽时才移动过来，而后是右上方敌人，最后是左上方的敌人，每次过来2个，所以不难对付。本关要注意不要让NPC轻易打倒洁莉，适当时放她一马，留着多赚经验。

第6关 惊逢响马团

妮雅等人来到加百列公国面见赫拉女帝求援，但赫拉拒绝出兵。在她的建议下妮雅来到米迦尔公国找联邦议会求助，然而议会中的“反战派”占据了优势，只有雷米尔公国的代表坎维琪支持妮雅对抗欧查联军。鉴于无法在议会中取得优势，坎维琪转而提议由妮雅携带联邦国书前往香格里拉王国请求物资援助，同时交给妮雅一封私函让她带给香国的金星女帝，借此机会请香国出兵。妮雅为了加强希蜜的责任感，便将国书交给她保管。没想到众人半路上突遇响马团，她们要抢劫的似乎不仅仅是钱财……

●**胜利条件：** 敌主将盈月战败。

●**加入人员：** 安洁莉娜（等级Lv11、职业Lv1战士）、米雅法儿（等级Lv9、职业Lv4祭司）。



●**过关提示：** 在进行部队编组时建议将安洁莉娜转职为骑士。开战后先以我方祭司系法师为中心就地围成一圈，让几个法师轮番施回复术长经验，其他人待机。3个回合后右上方的4个敌人就会移过来，我方以4个骑士夹击敌人，同时另3个法师继续施放回复术，解决这4个敌人应该会比较轻松。而后沿着最下方向右移动，将右方敌人消灭殆尽时右上方的盈月一伙会分几批逐步移动下来，可以让等级较低的米雅法儿去直接攻击等级较高的盈月，这样获得的经验值会更多，她可在本关升级转职到牧师。而4个骑士则可拦截移动下来的盈月部下，摆平她们不难。本关如果战败，国信会被劫走，希蜜也不会挨骂了。妮雅等人逃到一个村子打算休息一下，没想到这正是响马团的大本营——响马村，只能强行突围了。这是游戏中的第2个小分支——“突围响马村”，这一关是不允许失败的，过关后将按正常流程进入第8关。

第7关 狄道争国信

事实证明希蜜的“迷糊”是与生俱来无法克服的——虽然打跑了响马团首领盈月，但希蜜身上的联邦国信也不知道什么时候被抢走了。妮雅既生气又无奈，只好率领众人追赶响马团，以期夺回国信。

●**胜利条件：** 敌主将盈月战败。

●**过关提示：** 开战后还是让我方骑士就地围绕法师，3个法师轮番施放回复术长经验，注意要随时变换骑士的位置，争取让每个法师周围的人数足够多，这样经验才会足够多。三四个回合以后敌军前部的6个人会相继移动过来，立刻将4个骑士顶上去，法师在必要的时候也可以出手攻击，有时也能给敌人以致命打击。解决掉这6个敌人后以集中队形全体向右移动，

香格里拉职业特技一览表：

职业名称	可拥有的特技（所需职业等级）
学者	治疗术（1级）、光束箭（3级）
僧侣	治疗术中级（1级）、祝福术高级（3级）、冰雨术（5级）
禅师	治疗术高级（1级）、勇气术中级（3级）、冰雨术中级（5级）
法王	勇气术高级（1级）、冰雨术高级（3级）
风水师	地裂咒（1级）、狂风术（3级）、吸血咒（5级）、光束箭中级（7级）
练气士	地裂咒中级（1级）、狂风术中级（3级）、吸血咒中级（5级）、光束箭高级（7级）
阴阳师	地裂咒高级（1级）、狂风术高级（3级）、吸血咒高级（5级）
天文生	禁咒术（1级）
军师	召唤术（1级）、禁咒术中级（3级）
纵横家	禁咒术高级（3级）
弩兵	弩弓射击（0级）
枪手	火枪射击（0级）



安洁莉娜的脾气真的有点不好啊。


原来盈月一伙抢国信是因为误以为那是1封情书。


响马村中斗响马。



妮雅和希蜜为了夺回国信紧追响马不放。



盈月的响马团毫不示弱。


在门洞里就可以把敌人吸引过来。


焰舞施展雷震破魔拳。


先让丽凤将军“休息”一会儿。


丽凤加入后等级还是蛮高的。


响马头盈月刚跑过来就睡着了。

消灭盈月一伙已不成问题，注意把盈月留到最后来打。本关爱希莉可转职到牧师。

第8关 玄武城边境

虽然再次打败了响马团首领盈月，但还是没能抢回国信，众人无奈之下决定先到香格里拉再说。来到香国的玄武城边境，守城的焰舞官样十足，只认文书不认人，就是不让丢了国信的妮雅等人过关。既然文的不行，那只有武斗了。

●**胜利条件**：敌军将领焰舞战败。

●**过关提示**：开局后还是老办法，让骑士们围绕在法师周围帮法师长经验，三四个回合后右上和左下的敌人就会移动过来，这些敌人等级都不算高，比较好对付。比较不好对付的是在城里的那个焰舞，有21级。将城外的敌人清除后，派个骑士到城门洞里就能把她引出来，而后分出一个或两个骑士冲进城里，把最里面的两个较弱敌人放翻，其他人在城门洞外与焰舞周旋，小心她有时能打出近千的伤害值，所以要注意多存几次盘，打败她即可过关（如果被打败也可以过关）。

第9关 竞技武斗会

尽管妮雅打败了守城的焰舞，但这终究是在别人的地盘里，妮雅等人还是被随后赶来的香格里拉大军擒获，押到了香国都城的大牢里。幸好金星女帝有兴致亲自审案，才使妮雅有机会上殿面君并递交了坎维琪给女帝的私函。然而女帝也不愿轻易发兵，她让妮雅先参加一场比武大会再说。

●**胜利条件**：妮雅连胜3场。

●**过关提示**：每场比赛只能上5个队员，笔者安排上场的是3个骑士和2个牧师。第1场的主将是织娘，第2场的主将是夕艳，第3场的主将是丽凤，一定要把她们留到最后再打。每场开战均按兵不动，让对手先过来，再针对其中1个围而痛击之，首轮打击2个牧师也可以出手，后面几轮让她们连续用中级回复术补血，通常魔法未耗完战斗便结束了。在这3场比赛中妮雅可转职为飞马骑士，当即将升至1级时可临时转为祭司以便快速学会回复术，升过1级后可马上再转回飞马骑士。希蜜在升到神官1级学会高级回复术后可转职为占星师，爱希莉在升到牧师1级学会中级回复术后可转职为占星师，升到1级后可学会极为重要的法术——催眠术，能够有效抑制敌方的攻击强度。



第10关 狄道首领战

妮雅在武斗会上的胜出赢得了金星女帝赞赏，但她仍不愿出兵，只答应物资援助。不过好武的郡主丽凤倒是主动提出愿以修行的身份加入妮雅队伍，为了对她有所约束，女帝派青色和爱玉两人跟随在丽凤左右。在回程的路上，众人再次与响马团相遇，这才发现丽凤和响马头盈月是一对拌嘴的冤家，她们很早以前就认识了。

●**胜利条件**：敌主将盈月战败。

●**加入人员**：丽凤（等级Lv16、职业Lv1将军）、青色（等级Lv11、职业Lv0行者）、爱玉（等级Lv11、职业Lv5学者）。

●**过关提示**：建议在部队编组中将新加入的青色和爱玉均转职为天文生，因为在这个职业系列可学得两个非常重要的法术——召唤术和禁咒术。开战后照样按兵不动，让法师们原地练练功，两三个回合后敌军的5个人就会移动过来，先让占星师“定”住两个，另外3个让骑士们去招待吧。把这5个敌人全料理掉后，全体向左移动，盈月一伙会先后迎上来，先让盈月“睡”下，把她的手下清理干净后再处理她。在战斗中伊恩可升级为飞马骑士，同妮雅一样，在后面几关中当快要升到1级时留个心眼儿，先把回复术学了。

战败后的盈月仍不服气，非要和丽凤单挑，这一仗很简单，跑至盈月身后砍她就成了。如果砍不过也没关系，游戏仍可以继续。

第11关 白列湾海港

不服输的盈月战败后一定要加入妮雅队伍，自称是为了不让丽凤无法无天。根据盈月提供的消息，欧查联军凭借黑色天使之泉的力量，已经迅速占领了尤利尔、拉斐尔、沙利叶、梅塔隆等国，直接回救拉锡叶的道路显然行不通了。于是依照丽凤的建议，前往香国白虎郡的白列湾海港，准备搭船前往加百列公国，没想到在港口突然遭遇到一群玛雅族的军队。

●**胜利条件**：敌主将水星战败。

●**加入人员**：盈月（等级Lv15、职业Lv5响马）、雪夜（等级Lv11、职业Lv1僧侣）。

●**过关提示**：建议先在部队编组中将盈月转职为盗帅，与妮雅的情况类似，在接下来的战斗中，要让盈月在升到1级的时候学会学者的治疗术。开战后不必去管那两个NPC，让丽凤与大部队汇合到一起，共同向上方的敌人推进。注意先不要招惹右上方那3个18级的赛提尔，她们的攻击力较强。中部敌人虽多却不难打，只要不被包围就不会有太大危险。其中只有1个主将水星需要留心，她会使用大范围冰雨术冻住我方队员，可先将她催眠或使用禁咒术不让她施法。将中部除水星外的其他敌人都清理掉后，再让几个骑士一起去对付右上的那3个赛提尔，最后干掉水星。由于下一关的难度会大幅度增加，所以在本关务必要让安洁莉娜和西碧儿都转职为飞马骑士，米雅法儿可转职为神官。

第12关 加百列防线

打退玛雅军后，众人在船上又发现一个玛雅族的小孩，希蜜以她的“母爱”发誓要带好这个孩子并找机会送她回家。来到加百列后，得知连赫拉女帝都上前线去了，于是众人急忙赶去援助。

●**胜利条件**：敌军主将玛西亚战败。

●**加入人员**：温妮菲德（等级Lv9、职业Lv9史莱姆）

●**过关提示**：建议先在部队编组中将温妮菲德转职为哈琵，在后面的战斗中当她即将升到1级时再转温蒂妮，即可快速学会回复术。将温妮菲德向温蒂妮方向转职的原因是考虑到在这个系列中可学到最强的攻击魔法——高级火球术，另外在后面加入的人物中魔法系的也偏少。战斗开始后要让所有飞马骑士（至少要有3个）尽量往前冲，因为赫拉会向前冲得很快，如果她陷入重围被干掉就会GameOver，所以一定要紧跟着她才行。战场左上部是洁莉、玛西亚等一群厉害角色，她们在消灭NPC后就会呆在原地不动，千万不要去招惹她们，否则后果是比较可怕的。左下有3个敌人会冲过来，正好和我方移动较慢的法师们相遇，可以完全不理她们，继续向上方赶路，也可以先用催眠术挡住她们，再往上方赶去支援骑士们。等队员们都集中到一起就好办了，将中部的敌人全消灭后，再往左稍稍移动，要保证距离洁莉有5格的距离，这样她就无法施放强大的召唤术，只能跑过来。而我方则可以立刻用禁咒术封住她的嘴，再让骑士们过去围攻就可以搞定她了。而对于玛西亚，则可以先用催眠术让



玛雅职业特技一览表：

职业名称	可拥有的特技（所需职业等级）
温蒂妮	回复术（1级）、净化术（3级）
沙罗曼蛇	火球术（1级）、光束箭（3级）
菲尼克斯	火球术中级（1级）、光束箭中级（3级）
迦楼罗	火球术高级（1级）、光束箭高级（3级）
狐仙	回复术中级（1级）、狂风术（3级）、唤雷术（5级）
优妮寇思	回复术高级（1级）、狂风术中级（3级）、唤雷术中级（5级）
麒麟	狂风术高级（1级）、唤雷术高级（3级）
莫梅德	急冻术（1级）、冰雨术（3级）
奇顿	急冻术中级（1级）、冰雨术中级（3级）
里拜亚森	急冻术高级（1级）、冰雨术高级（3级）
纳嘉	毒云术（1级）、吸血咒（3级）
海德拉	毒云术中级（1级）、吸血咒中级（3级）
提亚玛特	毒云术高级（1级）、吸血咒高级（3级）



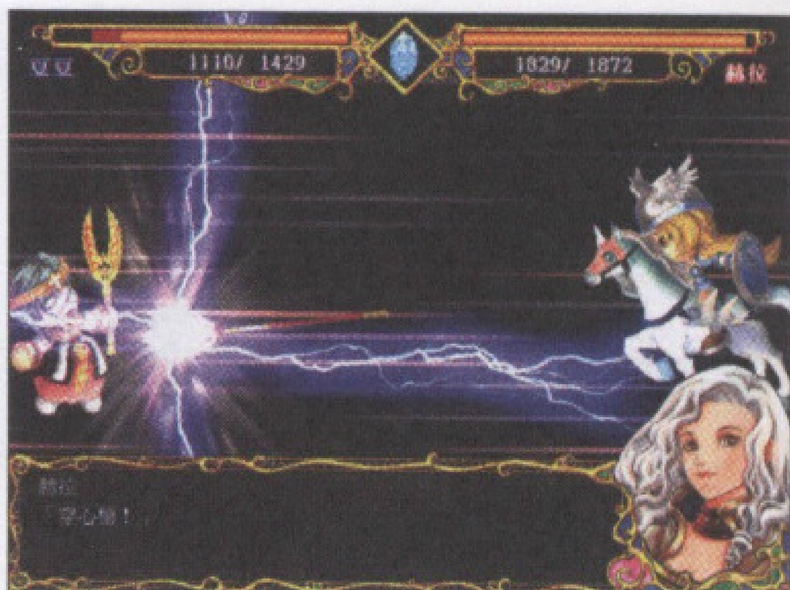
在这里列好队型，向上推进。



码头一角。



一定要跟上赫拉，她的生命最宝贵。



赫拉使出穿心枪。



玛西亚的旋风爆炎剑。

魔法特技一览表:

名称	射程	范围	效果	耗MP
火球术	4格	单人	-200HP	30
火球术中级	4格	2格	-250HP	60
火球术高级	4格	3格	-350HP	120
光束箭	4格	4格	-170HP	35
光束箭中级	5格	5格	-210HP	65
光束箭高级	6格	6格	-270HP	125
急冻术	0格	2格	-20HP 附加冰冻	40
急冻术中级	0格	3格	-30HP 附加冰冻	80
急冻术高级	0格	4格	-40HP 附加冰冻	160
冰雨术	2格	2格	-20HP 附加冰冻	40
冰雨术中级	3格	2格	-30HP 附加冰冻	80
冰雨术高级	4格	2格	-40HP 附加冰冻	160
唤雷术	3格	1格	-150HP	30
唤雷术中级	4格	2格	-170HP	60
唤雷术高级	5格	3格	-200HP	120
狂风术	4格	4格	-150HP	25
狂风术中级	5格	5格	-200HP	45
狂风术高级	6格	6格	-250HP	85
重力术	3格	2格	-190HP	50
重力术中级	4格	2格	-240HP	100
重力术高级	5格	2格	-290HP	150
地裂咒	0格	2格	-200HP	35
地裂咒中级	0格	3格	-240HP	70
地裂咒高级	0格	4格	-280HP	140
治疗术	2格	单人	+25%HP	30
治疗术中级	3格	单人	+35%HP	60
治疗术高级	4格	单人	+45%HP	120
回复术	0格	2格	+20%HP	30
回复术中级	0格	3格	+20%HP	70
回复术高级	0格	4格	+20%HP	120
祝福术	4格	1格	提升防御3回合	20
祝福术中级	4格	2格	提升防御3回合	40
祝福术高级	4格	3格	提升防御3回合	80
勇气术	4格	1格	提升攻击3回合	20
勇气术中级	4格	2格	提升攻击3回合	40
勇气术高级	4格	3格	提升攻击3回合	80
净化术	0格	2格	状态任何解除	20
净化术中级	0格	3格	状态任何解除	40
净化术高级	0格	4格	状态任何解除	80
禁咒术	4格	1格	禁咒效果3回合	20
禁咒术中级	4格	2格	禁咒效果3回合	30
禁咒术高级	4格	3格	禁咒效果3回合	40
毒云术	4格	1格	中毒效果3回合	20
毒云术中级	3格	2格	中毒效果3回合	30
毒云术高级	3格	3格	中毒效果3回合	40
吸血咒	3格	1格	吸血效果+10%	20
吸血咒中级	3格	2格	吸血效果+15%	30
吸血咒高级	3格	3格	吸血效果+20%	40
催眠术	4格	1格	睡眠效果3回合	20
催眠术中级	4格	2格	睡眠效果3回合	20
催眠术高级	4格	3格	睡眠效果3回合	20
召唤术	4格	4格	-300HP	240
长弓射击	6格	单人	-170HP	10
短弓射击	5格	单人	-220HP	10
弩弓射击	5格	5格	-140HP	10
火枪射击	4格	4格	-190HP	15



她“休息”一会儿，留到最后再打。本关米雅法儿可转职为占星师。

第13关 突袭前哨战

大敌当前，加百列女帝赫拉这才下决心与欧查军决一死战。她任命妮雅为联军统帅，收复失陷的各个公国。妮雅率队杀回拉锡叶公国，在雷隆林海湾再次与欧查军大将洁莉相对。

●**胜利条件：**敌大将洁莉战败。

●**加入人员：**赫莉（等级Lv15、职业Lv3骑士）、英格丽（等级Lv13、职业Lv3弓箭手）。

●**过关提示：**开战后照惯例让所有法师和会回复术的骑士们“自习”练功，3个回合后会有9个敌人从上方和左方顺序移动过来，当敌人接近时可用催眠术让其中一部分先歇歇脚，保证以优势兵力轻松消灭冲到眼前的敌人。然后全体向上移动，上方山崖上有两个弓箭手和1个占星师，让1个骑士跑到距右边弓箭手5格的位置，左边的那两个敌人就会自己跑下来，而对留在上面的那个弓箭手可以先用催眠术定住她。将这3个敌人消灭后继续向左移动，洁莉会首先冲过来，如果催眠术够不着她就要确保与她有4格以上的距离，等下一回合再将她催眠，干掉她身后的3个敌人后再解决她。本关爱希莉可转职为召唤师。

第14关 光复拉锡叶

胜利后的妮雅决定一鼓作气拿下都城厄特，光复拉锡叶。

●**胜利条件：**敌军主将玛西亚战败。

●**过关提示：**一开始还是照老规矩用回复术练功，敌人会先过来6个，可用催眠术“定”住其中3个，打另外3个就比较容易了。将这部分敌人都干掉后全体向下移动，在左下栅栏后面的3个敌人是不会直接移动上来的，可以用弓箭或远程攻击魔法打倒她们，骑士们则可在旁边“自习”练功。不过这么打会比较耗时，如果没耐心磨时间也可全体从右侧向下移动，最前排移动到距离玛西亚6格的地方，玛西亚会和27级的克诺依德冲上来，克诺依德有对我方队员一击必杀的能力。不过在这一回合她和我方前排队员还会有一两格的距离，我们可以在下一回合用催眠术制住她和玛西亚，而后再对付后面的洁莉和另外几个敌人就比较容易了。本关英格丽可转职为游侠，可考虑让她在临升到1级时转职为祭司学会回复术，而后再转回游侠。

第15关 收复沙利叶

加百列女帝在庆贺妮雅收复拉锡叶的同时，还警告说欧查军中有许多人喝下了成分不明的黑色泉水，以期获得更强大的力量，她要妮雅等人小心那些来历不明的泉水。此时战败的洁莉投奔到驻守在沙利叶的雷丝曼魔下，随后妮雅的联军也赶到了。

●**胜利条件：**敌军主将雷丝曼战败。

●**过关提示：**第一回合敌人就有两个骑士冲过来，后面还跟着2个战士、1个舞者和1个诗人，用骑士围攻加催眠等常规战术搞定她们不难。随着第一批敌人被歼灭，上方的几个魔法师会陆续移动过来，尽量不要让她们施法，多用禁咒和催眠，再用骑士围攻即可。剿清来犯之敌后，让1个骑士向右到距离魔女希尔六七格的位置，即可将那里的1个战士、1个牧师和魔女希尔都吸引过来，再用常规战术消灭。而后城门口的洁莉带着两个手下冲过来，在我方优势兵力的围攻下很快就被消灭。最后只剩下主将雷丝曼，她是30级的魔法师，拥有极为凶猛的攻击魔法，所以一定要先保持和她有4格以上的距离，让她冲过来，骑士们再围上去痛扁，加上催眠术，打败她就是一件非常简单的事了。本关丽凤可转职为圣龙骑士，可考虑让她在临升到1级时转职为学者学会治疗术。

第16关 夺回尤利尔

妮雅军继续向尤利尔公国挺进，退守在这里的雷丝曼正严阵以待。而妮雅军中的安洁莉娜因为远远看到了隔壁家的女孩耶里朵，就无组织无纪律地带着米雅法儿脱队追了下去。盈月匪性不改，以为会有什么好东西，于是带着雪夜也一路追下

去，却中途跑错了路，被驻守尤利尔的雷丝曼军包围，妮雅等人随后追来，

●**胜利条件**：敌军主将雷丝曼战败。

●**加入人员**：夏美（等级Lv15、职业Lv5响马）

●**过关提示**：本关开始时要想将盈月3人全部救出是比较困难的，但并不是没有可能，有个前提就要先买好几个加1000以上HP的药。首先第1回合盈月3人保持初始队形（有利于联防），笔直向下移动到崖边。妮雅这边所有飞马骑士都向上到达离洁莉5格的位置，其他职业的人员也都尽力向上赶。把守山口的洁莉会和另外3个敌人一起向飞马骑士这边移动过来，只有1名23级的战士会向盈月方向移动；第2回合盈月3人继续保持队形向左移动到树下（注意移动后吃药），妮雅这边用催眠术定住洁莉，飞马骑士继续向上突进，其他人员继续跟上，拖住从山口移动下来的敌人；第3回合盈月3人继续尽量保持队形向左下移动，同时至少有2个飞马骑士接应上来共同顶住敌人的攻击，做到这一步接下来就好办了，步步为营向山口外撤，以飞马骑士为后盾，当盈月3人撤出山口后，敌人的大部分追兵会向上方撤回。此后以山口为据点，将洁莉等人及在山口上方把守的敌人全部消灭，然后稳步向山上推进。敌军兵力分散，很快就可杀光，最后再战30级的雷丝曼，如果想练练功，雷丝曼就是个极好的靶子。

第17关 血战拉斐尔

安洁莉娜带着米雅法儿一直追到了拉斐尔公国，直到被纱琳娜的部队包围，而妮雅的队伍还需要等一段时间才能赶来。

●**胜利条件**：敌军大将纱琳娜战败。

●**过关提示**：一开始只有安洁莉娜和米雅法儿两人，不过周围的6个敌人也不是很强，所以站在原地防守就行了。敌人在远处时用催眠术，到了近前就用急冻术，安洁莉娜用回复术补血，3个回合后妮雅的队伍赶到了。此后米雅法儿要继续施放急冻术，直到周围的敌人都被消灭干净。然后全体向上推进到距最前排敌人六七格的位置，当一部分敌人追过来时再往后退三四格，使敌离开其后方主力，再结合催眠术予以歼灭，然后再向前吸引下一批敌人过来。

第18关 合作与反间

赫拉女帝在嘉奖妮雅的同时，要求妮雅率军配合拉斐尔的军队攻下萨梅尔王城。妮雅作为诱敌之军在河边与玛西亚首领和洁莉率领的欧查军开战，而洁莉在作战中表现出来的疯狂举动令所有人感到惊讶。

●**胜利条件**：敌军全灭。

●**加入人员**：耶里朵（等级Lv10、职业Lv5枪兵）

●**过关提示**：本关加入的耶里朵实际上是个内奸，所以不必培养她。正式开战后最前线的敌人是一个召唤师、魔法师、神官的组合，派一个飞马骑士上前到安全距离之外引她们过来，再以优势兵力歼灭。由于飞行类、漂浮类和疾走类职业都不会太受水面影响，所以在本关河流纵横的地理环境下，飞马、狮鹫、圣龙、盗帅、召唤师便成为最主要的机动作战力量。随着战斗的向上推进，上方又一个召唤师、魔法师、神官的组合移动过来，她们每回合至少会给我方带来两次最强的魔法打击，所以必须尽快对她们禁咒、冰冻或催眠，之后再对付从左右夹击过来的魔剑士和狂战士就容易一些了。当消灭一部分敌人后，位于上方的洁莉就会冲过来，算好距离，别被她的“大脚”踩到了。消灭洁莉和中部的这伙顽敌后，位于最上部那几个不会任何魔法的敌人就不难对付了。

第19关 白虎关口战

黑色天使之泉的后遗症爆发了，欧





盈月3人要保持队形移动到树下。



盈月3人继续保持队形向山口接近。



想象一下如果被这样一只脚踩到的话……



前方是一个敌人的魔法组合小队。



你有没有注意到这个豆豆
在每一关中都有她？


来到白虎郡关口。


这个召唤师最危险。


洁莉身旁的两个战士先冲了过来。


就在底线位置消灭敌人。


禅师可以使我军勇气倍增。

查联军四分五裂。虽然欧查军首领——贝力欧女帝玛西亚已宣布停战，但仍有许多失控的病疫军团在肆意地发动袭击。妮雅等人决定前往香格里拉找知识丰富的纱玲长老探询黑色天使之泉的来源及解决办法，没想到却被病役军尾随其后并占领了香国的白虎郡，纱玲长老要求妮雅立刻将白虎郡收复。

●**胜利条件：**敌军大将洁莉战败。

●**过关提示：**本关只能上10个队员，战斗型队员非狮鹫骑士莫属，魔法型队员则必须是会用催眠术或禁咒术的。战斗开始后一过桥就会有1个神官冲过来，干掉她后又会从右边过来1个魔法师和1个召唤师。在城中小广场上消灭她们后，从左边和右下冲过来6个敌人，我方可适当退后，让敌人拉开距离才好对付。解决这批敌人后就去右边街道再次会斗洁莉，只要封住她的魔法，打起来很容易。

第20关 封锁北边境

收复白虎郡后妮雅军继续追踪洁莉，来到北边境。

●**胜利条件：**敌军全灭。

●**过关提示：**第1回合我方全体原地待命，如果法师放得太靠后就移到前排以便施法。敌人会一下子冲过来7个，其中包含有两个召唤师的魔法组合，建议优先“照顾”会魔法的敌人。解决掉这一批敌人后，整顿一下队形继续向下方移动，第2批挡路的敌人也有7个，组成结构和第一批差不多，但她们不会主动冲上来。可派1个狮鹫骑士移动到距右侧敌人7格的地方然后再后撤，就可以吸引1个魔法师和1个神官过来送死。而后再将狮鹫骑士放到左侧河边距敌人6格的地方，就可以吸引左边的3个战士过来予以消灭。另外有两个敌人在稍靠下的地方，在最左侧还有两个战士，先打哪一边都可以，均可使用和前面一样的“6格诱敌法”除之。解决完这4个敌人后，继续往下向洁莉的最后一道防线靠近，那里有2个法师和2个战士，建议从右侧接近，到距神官六七格的地方诱敌，先干掉法师，再往左边解决战士。在洁莉身边的只有2个战士，她们会先冲过桥来，洁莉在下几个回合也会跟上来，利用催眠术随便怎么打都应该没有问题。

第21关 夺回天使之泉

洁莉跑得麻利，妮雅追得辛苦，终于在天使之泉两军再次交锋。

●**胜利条件：**敌军全灭。

●**加入人员：**焰舞（等级Lv21、职业Lv1剑圣）、百灵（等级Lv21、职业Lv1圣龙将军）

●**过关提示：**一开始敌人都不会动，我方可先到左边距召唤师六七格的地方诱敌，将这一部分法师系的敌人全部消灭后，全体向右谨慎移动，将右边和右下共7个敌人全部诱过来干掉。接下来有两条路可走，两边路上的敌人都是战斗与魔法的组合，走哪一边都可以。如果实力够强也可以兵分两路，左侧重于用魔法打击，右下则侧重于骑士攻击，但两边都必须要搭配使用催眠或禁咒术。而后两路共同夹击下方的洁莉一伙共6个敌人，她们通常会向同一方向共同出击，洁莉一般都会跑到距我方最前线人员4格的地方以便施放召唤术，注意一定要将这个位置让出来，这样下一回合洁莉就只能冲上来而受制于我方。

第22关 港湾驱逐战

就在洁莉准备逃上船的时候，妮雅军中的内奸耶里朵暴露出来，原来病疫军团就是她引来的。

●**胜利条件：**敌军全灭。

●**过关提示：**本关上场人数有限，注意一定要让会催眠和禁咒的法师全上。一开始先聚集队形，让法师站得靠前一些，敌人第1回合就会冲过来两个召唤师和一个驯兽师，用骑士猛K敌人召唤师吧，一个回合消灭不掉的就用催眠或禁咒。第2回合敌人又1个召唤师冲过来，还有2个战士和1个神官，后面不远处还跟来1个魔法师，真是步步紧逼呀。这时就要看法师的功夫了，如果她已经转职到3级召唤师，那么就可以用中级催眠术将第2批的3个敌人全部催眠，如果做不到至少也要将敌人的那个召唤师催眠或禁咒。骑士们则全力消灭第1回合冲过来的那几个敌人，其他人员后撤一段距离，等第3回合引诱那个讨厌的魔法师冲过来再将其消灭。而后全体队员再次后撤，派一个骑士到第2回合睡着的那几个敌人旁边，吸引上方的3个敌人下





来，再一拥而上歼灭之，注意在此期间不要让那几个睡着的敌人醒来。当下面的战斗结束后，要全力攻击中部那几个睡着的敌人，尽快消灭之，因为上方的2个魔法师和右上方的2个战士很快就会移过来，当广场中部的战斗结束后，就剩下码头上的洁莉及2个战士，可以先在广场上把那2个战士诱下来打，最后解决洁莉。

第23关 新欧查之剑

将洁莉赶走后，长老纱玲送来可以净化黑色天使之泉的解药。赫拉女帝这边也追查出黑色天使之泉来源于玛雅地区，她要求妮雅携带解药净化所有被污染的天使之泉。在约森河边，妮雅遇到了正在追赶洁莉的贝力欧女帝玛西亚以及来自玛雅的帕托克，妮雅答应帕托克帮助玛雅解除黑水危机。而在河对岸，洁莉仍在疯狂地叫嚣着。

●**胜利条件：**敌军全灭。

●**过关提示：**本关有几个比较强的NPC加入，不过有时她们反到会破坏我方的战略部署，所以就算是友军也不得不防。在开战前建议将1个会禁咒术的法师布置在左边最前排的位置上，因为左边有1个敌人的魔法师，开战后争取在两三回合内将她禁咒（会受到一次攻击），这样我军主力才可以过河，否则由于NPC站位不佳，我军将无法躲开敌人高级火球术的数轮攻击，非常不合算。禁咒成功后，立刻让飞马扑过去干掉魔法师，其他人员开始过河，协助NPC将对岸的3个敌人消灭。我军刚刚登岸，对面山上就会冲下来2个战士和1个魔法师，趁着NPC不知死活冲上去硬拼，我军主力稍向右移动，摆好队形，让我方会禁咒的法师向敌魔法师接近，乘敌人与NPC纠缠之机实施禁咒，成功后骑士们立刻冲过去以优势兵力暴扁敌人。之后如果还有存活的NPC，可等她从中间的阶梯上去和敌人硬拼，NPC被消灭后敌人就会跑下来陷入我军包围，消灭敌人后即可从中间的阶梯上山（建议将会催眠的法师放在第1或第2排）。如果已无存活NPC，那么建议从最右侧的阶梯上去，这样才不会遭到敌人的围攻。登上一层山坡后敌人会有几个战士冲过来，以催眠术加骑士围攻不难打倒她们。当再登上一层山坡后，敌人的3个召唤师和几个战士会从左边冲过来。由于登山阶梯狭窄，我方人员还有相当一部分没有调整到合适位置上，因此除了对冲到近前的敌人使用催眠术外，已经登上山坡的部分人员应该稍往右边移动，以免遭到敌人召唤师的多次沉重打击。待下一回合所有队员都调整到位后，就可以对敌人展开大规模的“睡眠攻击”了。洁莉3人所在的地方比较狭小，可以让1个法师在下层山坡对洁莉使用禁咒术，在坡上面让1个骑士去把她们引出来打，可轻易取胜。

第24关 追击天之顶

众人来到玛雅边境的天之顶，遇到了从玛雅来的援军加入，使得联军实力更强大了。

●**胜利条件：**敌军全灭。

●**加入人员：**玛西亚（等级Lv31、职业Lv3圣战士）、帕托克（等级Lv24、职业Lv5曼帝寇）、爱琪可（等级Lv24、职业Lv5哥贡）、卡提拉（等级Lv24、职业Lv5菲尼克斯）、曼宁（等级Lv24、职业Lv5奇顿）、艾若绮（等级Lv24、职业Lv5梅杜莎）。

●**过关提示：**本关总的来说难度不算太大，我方人数众多，敌人分布则较为分散。开战后敌人会有6个战士冲过来，其中有两个会从右下方绕过来，对付他们比较简单。而上方还会有两个敌人法师跟过来，可将我方法师安排在比较靠上的位置，争取第一时间内封住她们的嘴。清除这一批敌人后登上一层山坡，如果上方的敌人法师移动下来就先往后撤一点，把她引下来消灭，同时派1个狮鹫骑士去左边把那里的3个战士引过来消灭，几回合后丽凤会在那里以圣龙元帅的崭新面目出现，虽然级别只有22级，但各项参数却高得吓人，可惜不像圣龙将军那样可以飞行了。将丽凤移动过来后，全体继续向上层山坡移动，敌人的3个法师和2个战士会马上过来“迎接”，以优势兵力打发她们以后，最上层的洁莉和3个战士在以丽凤为首的一番强力攻击下很快就被消灭了。


必须先封住这个魔法师，我军才能过河。


将这个法师禁咒后就可以放心的过去扁啦。


登上山坡后先往右靠，以免中了敌人的埋伏。


丽凤当上了圣龙元帅，真是好威风啊。


丽凤的冬雷霹雳威力超级强大。


就从神官这里打开缺口。


洁莉终于醒悟了。


在柯凡迪亚神殿排列王国仪仗队形。


向变身后的雷丝曼发起猛攻。



妮雅以狂雷刺猛击雷丝曼。

第25关 镇魂者之剑

连续的失败使洁莉认为自己喝的黑色泉水还不够多，她一直跑到玛雅的黑色天使之泉旁。这时玛西亚也追了上来，试图劝说洁莉不要再喝黑水了。已经疯狂的洁莉不仅不听，还叫出军队要和玛西亚一战。

●**胜利条件**：敌军主将洁莉战败。

●**过关提示**：本关场景不大，允许上场的人员十分有限。建议上3名会催眠术的法师，将会中级或高级催眠术的法师安排在中间一排的两端，另外4个名额挑选最强的战士上场。开战后我军处于被包围状态，第1回合要将上方洁莉那边左右共4名敌人全部催眠，还有一个法师催眠中间的那个战士，留下1个好打的神官派3个战士去灭掉她，这可能需要一些运气，不过不论是否将神官打倒，都能在下一回合将洁莉吸引过来。另外4个战士用来保护3个法师。第2回合顶住敌人的攻击后，继续让法师催眠其他敌人，如果想速战就让战士们直取洁莉，将她放翻即可。但如果还想赚经验那就要好好保护3个法师，利用催眠术将敌人逐个击倒。

第26关 失心者狂乱

洁莉再次被击败，狂乱的她直奔黑色泉水而去。在玛西亚的不断呼唤下，洁莉终于清醒了过来，然而为时已晚，她痛苦地感觉到邪恶已经完全侵蚀了她，她只能要求玛西亚以结束她的生命来挽救她，在一旁目瞪口呆的希蜜过了好久才在妮雅的提醒下想起来要去净化泉水……当众人来到玛雅的柯凡迪亚神殿时，发现这里已被病疫军团占领了，神殿守护者普兰可正被几个敌人追赶着。

●**胜利条件**：敌军全灭。

●**过关提示**：开战后左右两边各上来3个敌人，其中右边的两个会施法。由于我方实力极为强大，故可同时抵御两方面的进攻，消灭这6个敌人并不困难，此后只要全体向上稳步推进即可轻松获胜。

第27关 最终的圣战

将守护者普兰可救下后，得知病疫军正聚集在荷洛卡斯大神殿。帕托克吩咐普兰可快去净化各地的天使之泉，打败病疫军团的事由妮雅的联邦军来办，于是大家分头行动。妮雅率队来到荷洛卡斯大神殿，恶首雷丝曼早就在这里准备好了，她声称自己已无人能敌，玛西亚愤怒地冲上前要为死去的洁莉报仇，最终的圣战开始了。

●**胜利条件**：敌军主将雷丝曼战败。

●**过关提示**：先前混进队伍中又跑掉的那个内奸耶里朵由于得到了净化又重新回到队伍中，级别提升到18级，可以考虑将她转职为骑兵。开战前应注意在左右两边都要布置上会施放冰雨或催眠术的法师，开战后中间的3个敌人和左右至少各1个敌人会马上冲过来，对两边的敌人能打则打，打不掉就用冰雨或催眠制住她们。对于中间的3个敌人则展开大规模围攻，以最大的力量予以打击。右边的敌人很容易清光，因为她们会主动过来，清光后就可以由右边向上方雷丝曼所在的圆台接近。而左侧路上的敌人需要去引才会过来，注意在引过来之前要事先在左侧布置好应有的魔法师和强力兵种，清光这边的敌人后也可以向上方圆台接近。无论从哪边接近，雷丝曼都会从圆台上冲过来，她本身是个顶级魔法师，而她旁边的两个帮手则全是超级战士，等级均为45级。与她们作战时最好能结合冰雨术，这样可使其基本上没有反击的机会。打倒雷丝曼后，她和她的两个手下还会回到圆台上来一次变身，变身后生命值翻了一番，魔法值加了1100，其他方面没什么改变。可将她的两个帮手催眠或冰冻，然后猛攻雷丝曼本身，将她再次打倒后就可以观看结局了。P



《极品飞车》是一个脍炙人口的竞速游戏系列，而《闪电追踪2》更使这一系列攀上一个前所未有的高度。总体而言，《闪电追踪2》的难度适中，画面场景绚丽多彩，令人不禁想放慢车速慢慢观赏。由于驾驶难度偏低，使其成为一款适合大多数玩家参与的竞速游戏。笔者经过数个昼夜的紧张测试，不仅购齐全部车型，而且对这款新作加深了理解和认识，在此还要特别感谢国家体委跳水队、体操队和羽毛球队心理教练张忠秋，以及曾先后效力于北京海驾车队和北京云龙车队的赛车顾问郭笼给予笔者的热情帮助。希望广大玩家通过这份"飙车速成手册"，都能成为虚拟世界中的飙车高手。

极品飞车 闪电追踪2

飙车速成手册

■北京 王博

总评 85

制作	美国艺电（EA）
发行	美国艺电（EA）
载体	CD×1
类型	竞速
语言	英文
环境	Win9X/Me/2000/XP

画面：■■■■■■■■■□
音响：■■■■■■■■□
操作：■■■■■■■■
娱乐：■■■■■■■■□
剧情：■■■■■■■■

配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 1GHz
显卡：64MB以上3D加速卡
内存：128MB RAM
硬盘：533MB

默认操作方法

前进/油门：方向键上
后退/刹车：方向键下
左右转弯：方向键左右
手刹：空格键
复位：R
换视角：C
换档：A、Z
向后看：B
警灯：H
协助追踪：U
设置路障：J
警用直升机：N
聊天：退格键

第一讲　赛道的奥秘

通过对最近一场中外玩家《闪电追踪2》对抗赛的情况看，一位属于"职业玩家联盟"的外国赛车游戏玩家显然对每条赛道进行了极为认真的研究，比赛中他始终占据领跑位置，以致于令多位赛道不熟的中国玩家望尘莫及。可见熟悉赛道、乃至每一个弯道是车手的基本功。《闪电追踪2》共分四大赛区，每个赛区包含3条赛道，共计12条赛道，而每条赛道又被分为正向、逆向、正向镜向和逆向镜向4种类型，因此不仅要对赛道了如指掌，更要倒背如流。此外，《闪电追踪2》中的赛道藏有许多捷径，这些捷径的距离稍短于正规车道，对提高圈速大有裨益，但捷径的宽度狭窄，路面质地不佳，转弯半径更小，因此对驾驶精度要求甚高。有些玩家因担心失误而不愿冒险尝试这些捷径，这种保守策略是不值得提倡的。笔者对四大赛区和12条赛道（正向）进行了勘察，下面就每个赛区的总体特性及每条赛道的捷径逐一介绍。

第一赛区：专业人士大都知道高速路段对驾驶技术的要求其实高于多弯路段，而这个赛区恰恰以高速路段为主，最难点是穿越森林的那条林间小径，树木盘根错节，道路错综复杂，加之光线黑暗，车手高速通过时要注意用树干作为方向参照物。

1.海岸公园赛道（Coastal Parklands）：图01（图中箭头所指为近路，下同），不要选择左侧的海滨公路，应选择右侧的羊肠小道，这条小道处于弯道内侧，而且几乎没有水平落差，距离比外侧的海滨公路要短一些；图02，应选择左侧的森林路段，如果选择右侧的隧道会增加25%的额外路程；图03，应选择左侧公路，这要比右侧公路近20%。

图1　图2　图3

2.民族之林赛道（National Forest）：图04：这是一个容易使人产生错觉的岔道口，4支红白相间的"雪糕桩"使人误以为前面已被封住，其实捷径就隐藏在"雪糕桩"左侧，因此要注意识别；图05：这是一个比较明显的内侧捷径，虽然路面是砂石质地，但还是可以为你赢得0.2秒的优势。

图4　图5

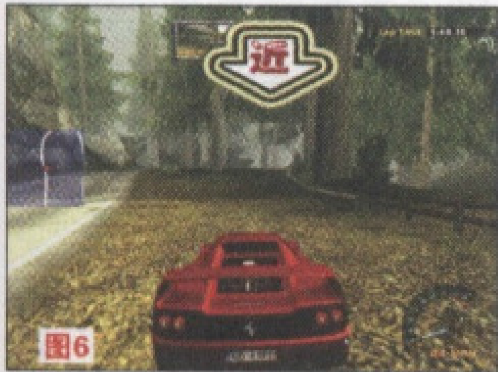
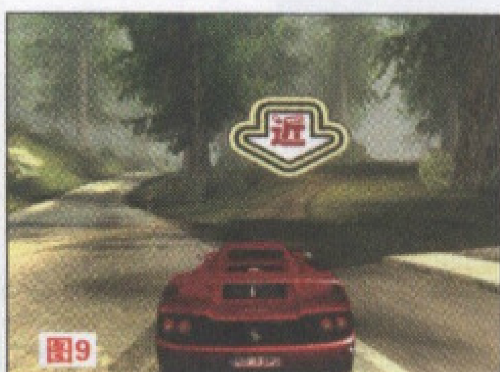
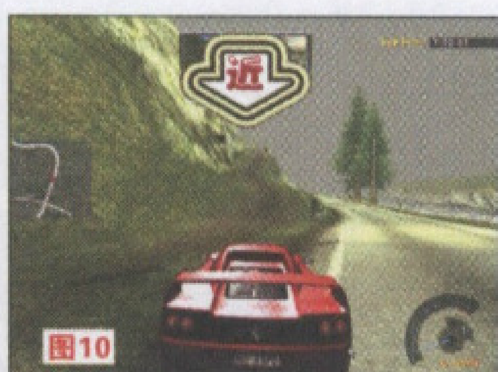
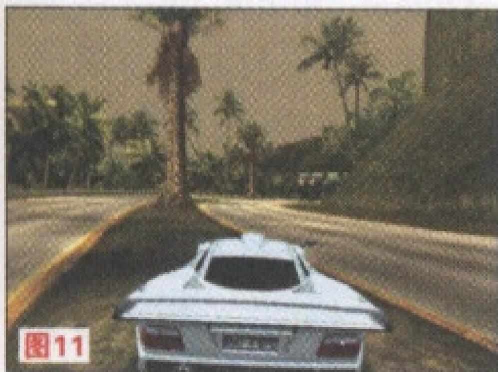
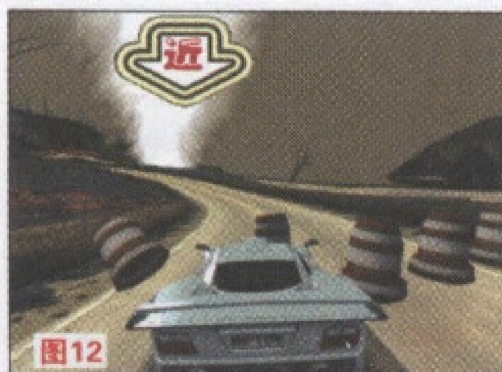
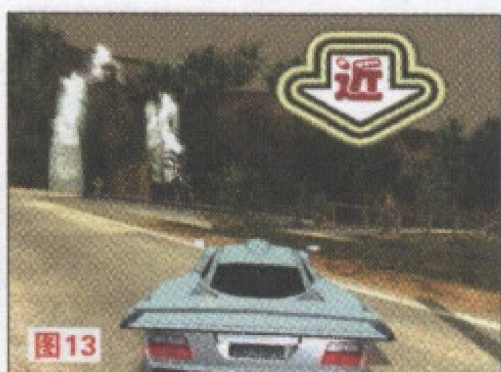

图6

图7

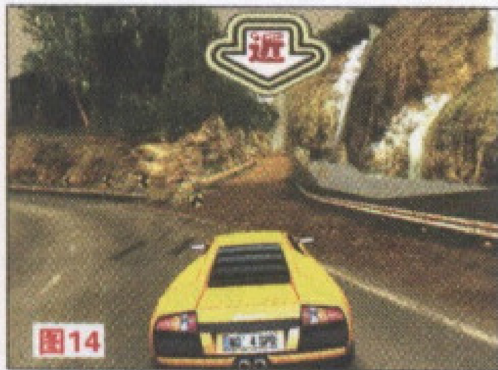
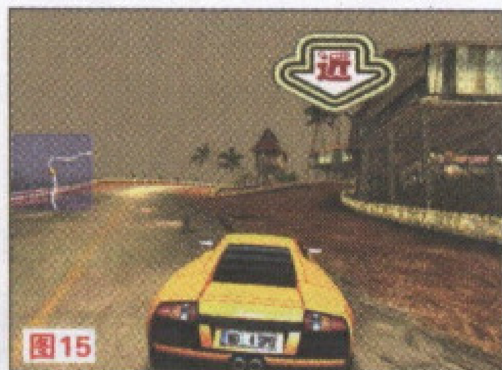
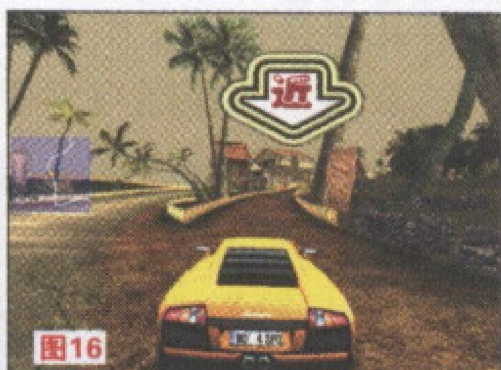
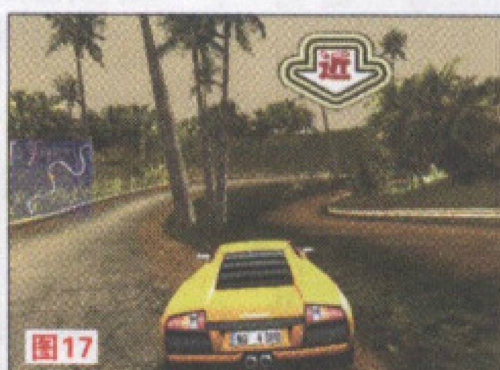
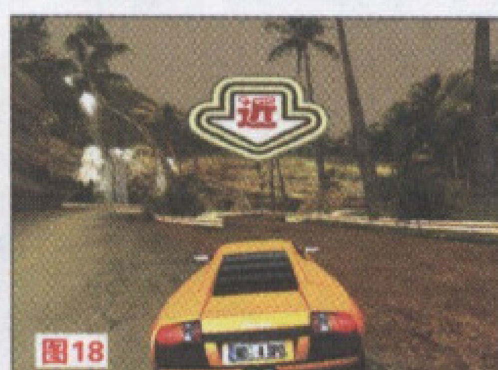
图8

图9

图10

3.戏剧旅程赛道（Scenic Drive）：图06，前方似乎无路可走，其实树木之间恰恰就是最近的捷径，沿着铺满落叶的林中空地取直线冲过去，你会发现自己不一会儿又回到主路，既无需转弯，又节省了10%的行程；图07：这个捷径和图05所示的捷径一样，只不过方向逆转；图08：这个捷径入口藏在树荫区，而且中央的分割标志又不大清楚，视力不好的玩家可能会稀里糊涂地拐进错道，注意选择右侧入口，路程可节省30%；图09，右侧的土路虽然曲折，但距离很短；图10，这条捷径和图01所示捷径一样，只不过方向逆转。

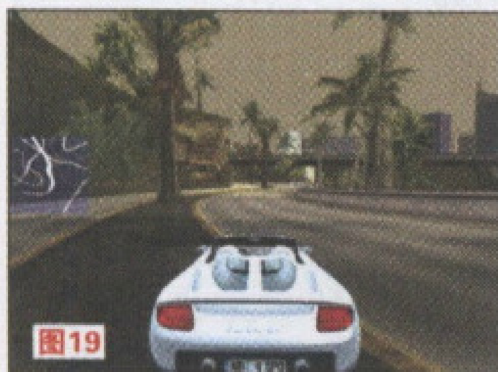
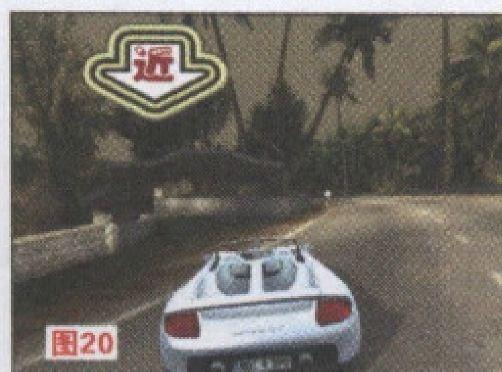
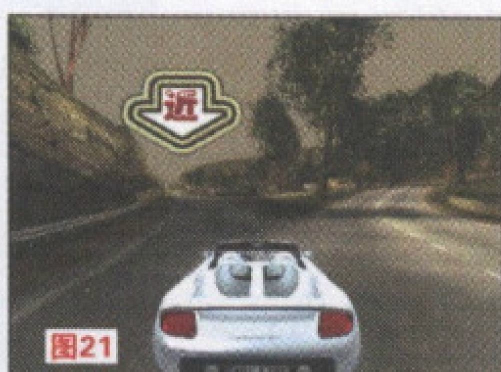
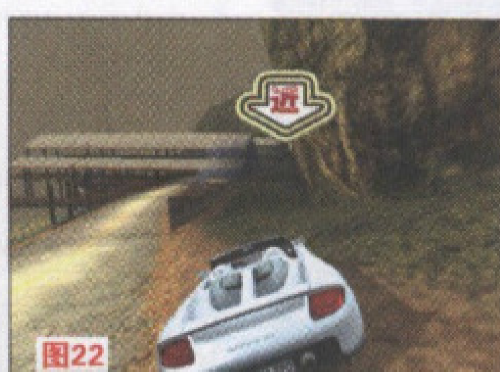
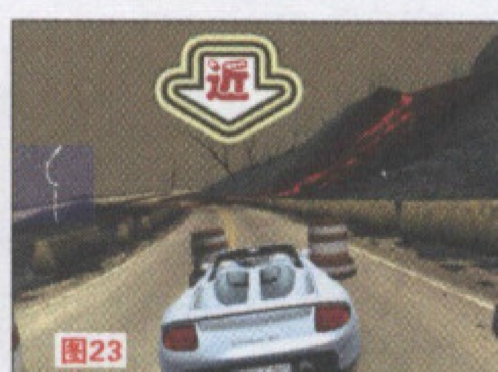
第二赛区：这个赛区由城区高架桥和郊外盘山路组成。城区高架桥以连续弯和S弯为主，因此过第一弯要为第二弯预留转向空间，速度控制以“慢进快出”为主；郊外盘山路以发夹弯和急转弯居多，过这种慢弯要有耐心，出弯后才能全力加速。通常慢弯对技术精度要求虽高，但一般不会发生重大事故。


图11

图12

图13

4.郊外孤岛赛道（Island Outskirts）：图11，棕榈树将弯曲的赛道一分为二，提高车速的关键是取直线从棕榈树之间冲过去，这要求车手有精确的距离感并正确识别树木，这个路段比较危险，宁可减速也不要撞树；图12，挡在路口的隔离桶会使你误以为此路不通，其实这些隔离桶都是空心的，只需将其撞开即可驶入捷径；图13，这条捷径非常隐蔽，记住左侧的瀑布和右侧成排的树桩，树桩下面就是那条铺着水泥的捷径，走这条捷径可为你节省2～3秒钟。

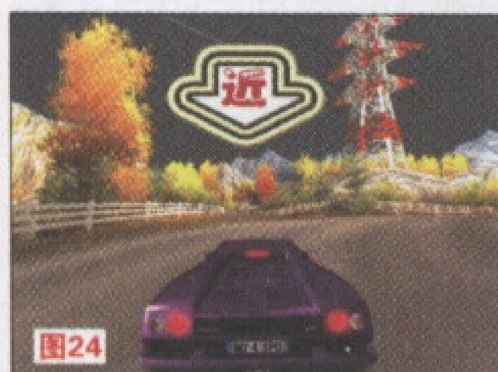
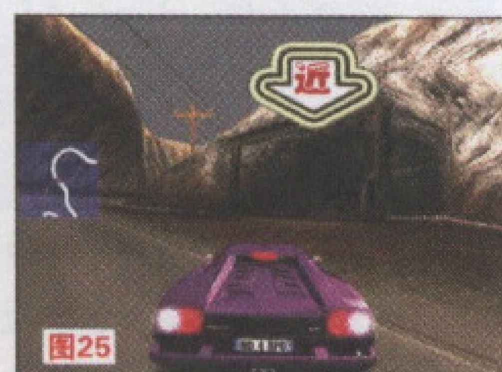
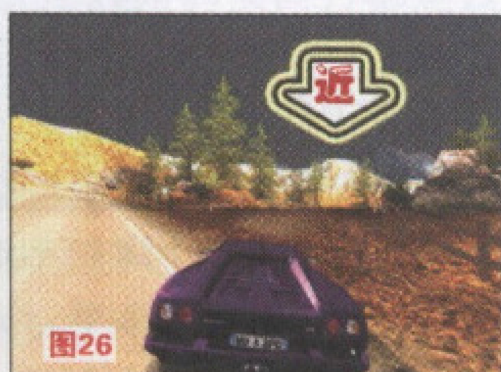

图14

图15

图16

图17

图18

5.棕榈之城赛道（Palm City Island）：图14，注意，这条岔道并不能节省时间，但可以使你在发车初期比较拥挤的时候单车而行，既可避免碰撞，又可全速前进；图15、16，这两条捷径很容易识别，路面较直，可全速冲过；图17、18，这两条捷径均为土路，附着力较差，再加上弯道较急，因此可适当拉动手刹以加快车头的转向角速度。


图19

图20

图21

图22

图23

6.热带夕阳赛道（Tropical Sunset）：图19，此捷径仍然是棕榈树路段，与图11的穿越方法一样；图20，记住左侧的石头小门，走这条捷径更快一些；图21，选择左侧下坡路段，这个路段更快一些；图22，选择右侧草地，贴着峭壁行进会节省0.5秒；图23，和图12所示的隔离桶一样，方向逆转。

第三赛区：这个赛区道路宽阔、路面清晰，弯道以大半径转弯为主，对玩家来说相对有利。然而大半径转弯的弯速较快，一旦出现失误很难补救，这一点要格外注意。


图24

图25

图26

7.下山如风赛道（Fall Winds）：图24，记住那座高大的高压电塔，捷径就在塔座左侧；图25，这条隧道对驾驶技术要求很高，弯急且光线黑暗，但走这条险路可以使你躲开其他对手的冲撞；图26，这是一条能节省60%路程的重要捷径，由于入口两侧的木栅栏很难辨认，因此高速进入时可适当刹车。

8.巅峰之旅赛道（Alpine Trail）：图27，以左侧的小木屋为参照物，车手可高速冲进窄小的捷径入口；图28，从图27的捷径冲出来后继续保持直线就可以顺利进入这条捷径；图29，从图28的捷径冲出来后刹车并向左转弯，即可进入第3条捷径，以上3条捷径基本可使你保持直线，如果按照标准赛道行驶，距离将额外增加70%。

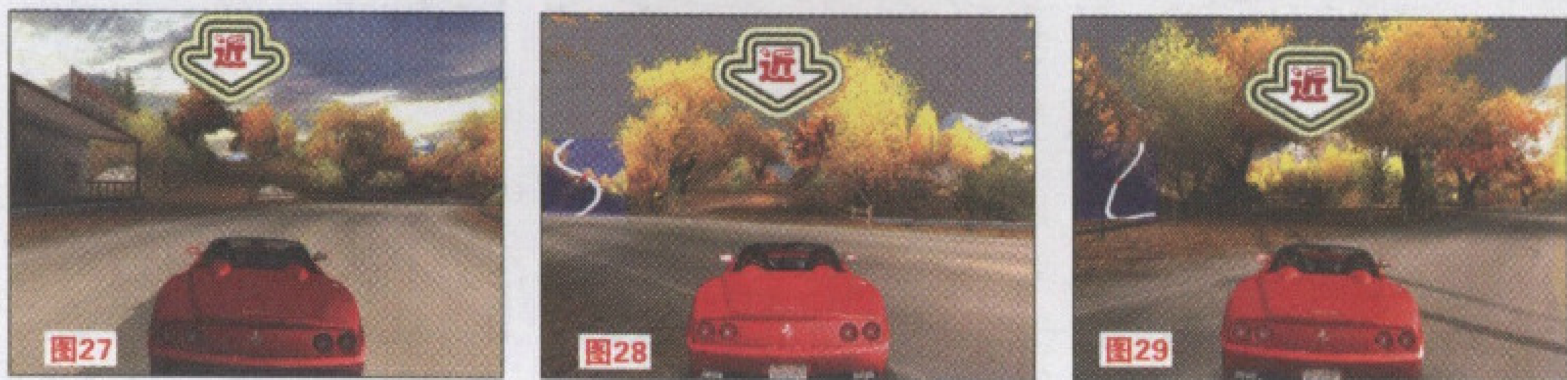

图27 图28 图29


图30 图31

9.秋日劲舞赛道（Autumn Crossing）：图30，选择右侧林荫路；图31，选择右侧土路，还记得那座高压电线塔吗？不错，这就是图24所示的捷径。

第四赛区：这个赛区的弯道类型复杂多变，对玩家的技术要求较全面；赛道两旁充斥着杂乱无章的建筑物和树木，建议玩家要反复试车，寻找合适的建筑物和树木作为入弯前的参照物，否则正式比赛中你将很难识别正确的行车线路。


图32 图33 图34 图35

10.葡萄酒之乡赛道（Wine Country）：图32，相信许多玩过演示版的玩家一定非常熟悉这条捷径，它可以节省3倍路程！

11.卡普索海岸赛道（Calypso Coast）：图33，和图32的捷径一样；图34，右侧的小巷极其狭窄，你会撞翻一堆摆放在巷子中央的桌椅，但绝不要撞进两旁的墙角；图35，右侧的小巷几乎节省不了多少时间，可走可不走。

12.地中海天堂赛道（Mediterranean Paradise）：这条赛道的捷径与卡普索海岸赛道完全一样，不再重复介绍。

第二讲 车型大比拼

在《闪电追踪2》中共有23种跑车和10种警车，总的来说这些车的操纵性大同小异，只是在速度方面差别较大，其中麦克拉仑F1 LM和梅塞德斯·奔驰CLK-GTR的车尾装有定风翼，这对过弯时克服离心力会有帮助，车速越低，帮助越小，车速越高，帮助越大。笔者从四大赛区中各选一条赛道对所有跑车进行了测试，右表是试车结果：

跑车名称	最高车速	平均车速	综合性能
莲花·艾利斯 Lotus Elise	125	100	65分
沃克斯豪尔 Vauxhall VX220	129	98	65分
欧宝·超级竞速者 Opel Speedster	131	100	65分
福特 Ford TS50	131	96	60分
梅塞德斯·奔驰 Mercedes-Benz CL55 AMG	131	95	60分
美洲虎 Jaguar XKR	136	101	65分
宝马 BMW M5	140	103	70分
宝马 BMW Z8	137	103	70分★
HSV Coupe GTS	148	103	70分
福特野马·眼镜蛇 SVT Mustang Cobra R	141	105	75分☆
雪佛兰·考维特 Chevrolet Corvette Z06	146	107	75分
道奇·蝰蛇 Dodge Viper GTS	147	110	80分
法拉利 Ferrari 360 Spider	150	116	85分★
保时捷 Porsche 911 Turbo	148	109	80分
阿斯顿·马丁 Aston Martin V12 Vanquish	154	116	85分
法拉利 Ferrari 550 Barchetta Pininfarina	158	115	85分
兰博奇尼 Lamborghini DIABLO 6.0 VT	152	112	80分
保时捷·卡雷拉 Porsche Carrera GT	158	117	90分★
兰博奇尼 Lamborghini Murcielago	162	118	90分★
梅塞德斯·奔驰 Mercedes-Benz CLK-GTR	179	133	100分▲
法拉利 Ferrari F50	170	128	95分
麦克拉伦 Mclaren F1	176	128	95分
麦克拉伦 Mclaren F1 LM	178	132	100分▲

注：车速均用英里表示，评分为百分制；▲表示性能最佳的车型；☆表示免费车中性能最好的车型；★表示性价比最佳的车型；警车性能可参考同品牌的跑车。

第三讲 常规技战术

这一讲涉及的技战术主要适用于冠军赛（Championship）和联网竞赛（Multiplayer），同时对闪电追踪（Hot Pursuit）和警车执法（BE the Cop）也有帮助。

1.找到最佳行驶线路。这似乎是一个老生常谈的问题，然而若想在《闪电追踪2》中切出完美的最佳行驶路线并不容易。野外飙车不同于正规车赛，后者用的是专业赛道，路面清晰，边缘漆有白线便于车手识别。而《闪电追踪2》中的赛道边缘非常模糊，捷径入口不易识别，有些弯道内侧空地允许车辆切入，而杂乱无章的建筑和扑朔迷离的光线时时都在扰乱玩家的视线。可以说，准确切出每个弯道的最佳行驶路线是提高圈速的先决条件。

2.过弯时侧滑幅度不宜过大。游戏中的过弯动作以“滑动行驶”为主，这可以加快车头的转向角速度，然而侧滑的幅度过大会消耗引擎扭力，致使弯速下降，建议玩家在过弯时有节制地使用侧滑动作。

3.切勿“怠速”行驶。有些玩家在过弯时会处于既不加油、也不刹车的“怠速”行驶状态。按照赛车理论，赛车只会处于两种状态——加油或刹车，依靠惯性滑行是一种消极而低效的竞速方式，这一点玩家要格外注意。

4.时刻保持转速。弯前刹车会使转速急剧下滑，这时要不断轻点

油门，并将转速指针保持在不低于扭力最低点的位置，这就是专业术语所说的“轰油门”。虽然游戏的自动换档功能有助于使变速箱匹配在一个相对理想的转速，然而还是多少需要玩家手动“轰油”，这会使你每个弯道快出0.1秒，积少成多，几圈下来你就会看到自己的领先优势。

5.采用高效率的刹车。刹车的基本原理是这样的：以最短距离、最短时间将车速降低到前方弯道的极限弯速。然而实战中一些玩家反复轻点刹车键，这无疑会使刹车效率降低。记住，除非你不得不在弯道刹车，否则一定要一脚踩到底并使车速急剧下降，一旦降到合理弯速立即松开；手刹通常在过发夹弯时使用，手刹的最佳力度应该是不仅使车头扭转到正确方向，而且使接下来的加油动作可以一气呵成，无需逐渐增加油门力度或其他油门修饰动作。

6.充分利用赛道每一寸空间。说得通俗些就是“抄近道”，这也是现实中许多拉力车手经常采用的动作。游戏中有些弯道内侧会有非行驶路面，通常是砂石、土地和草地，玩家借用这些空间可以获得更小的转向半径并节省0.2～0.5秒，不过需要注意的是有些弯道内侧有障碍物，专业术语称为“Don't Cut”，即“不要切入”。

7.飞车要平稳。赛道中的高坡会使车辆凌空飞起，玩家要使两只后轮在“起飞”的一瞬间同时离地，即车头对准正前方着陆点，车身角度不能偏斜，否则车辆悬空时会因重心转移而导致落地时车身倾斜，这将大大影响车速。记住，车子一旦离地将不再受你控制，专业拉力车手通常不愿飞得太远。飞车要有绝对把握，不仅要平稳，而且还要密切注意着陆点是否有障碍物或其他车辆。

8.跑好关键的第一圈。单机模式中每领跑一圈都会获得一定奖金，领跑可以使你的心态更为放松，有利于巩固优势并创造好成绩。如果发现第一圈状态不佳，可选择重新开始比赛。记住，好的开始等于成功的一半。

9.利用人性的弱点。如果你玩的是联网模式，那么你要始终牢记这一点：人总会犯错误。如果你的对手很强，你可以在比赛前半程采用尾随战术。通常来说，任何竞速运动中领先优势微弱的一方都会承受比较大的压力，不论是赛车、自行车、长跑还是游泳，有经验的运动员总是耐心尾随，不到临近终点决不全力冲刺，这种尾随战术是一种无形的压力，领先者十有八九会出现失误。

10.不怕慢，就怕站。这是富有经验的驾驶员经常挂在嘴边的一句话，这句话用在游戏的联网模式中就意味着杜绝失误，你的每一次稳健发挥都在打击着对手的自信心。记住，训练时要竭尽全力、勇于冒险，而比赛中则要稳扎稳打，不给对手任何可乘之机。

11.关闭慢镜头。游戏中的360° 环绕慢镜头虽然精彩纷呈，却会给玩家造成盲区，把这个做秀的功能关了吧，集中精力驾驶。

第四讲 飙车绝招

《闪电追踪2》是一款包含许多特殊技巧的竞速游戏，下面我们将针对“闪电追踪”和“警车执法”两大模式分别论述。

一、闪电追踪（Hot Pursuit）

1.赛车也有“合理冲撞”。前提是你占据弯道内侧，而对手处于弯道外侧，这时你可以驱车狠贴过去，借助对手来抵消自己的离心力，然后顺势发力快速出弯，而对手早已被你挤出赛道。这和正规房车赛中的情况很像，职业车手大都避免使自己在过弯时处于对手外侧，因为此时发生碰撞的话倒霉的一方往往是自己。

2.如何令警车团团转？警车的星级越高，意味着速度和战斗力越强，不过警车的追击是有时间限制的，只要你撑过时限就能获得一定数额的奖金，但有些警车无论如何也甩不掉，这时要稍稍刹车并让警车略微冲前，然后用车头对准警车后轴中心点横向猛别，警车会由于力学原理而横甩失速，你可以趁机溜之大吉。记住，当警车过弯时使用这一动作效果更好，因为此时对方承受剧烈过载，任何轻微的横向力都足以令对方打转。这种情况在房车赛中很常见，事故发生后甚至连车漆都没什么擦伤，可见过弯时即使推力再轻也足以令前车失控。

3.什么是“连推带搡”？就是说在入弯前用车头推搡对手车尾并将其推出赛道，这在正规房车赛中属于小动作，而后面的车手会以“前车刹车过早”给自己开脱。不过需要注意的是，当你的赛车承受较高离心力时不要盲目推搡前车，因为此时你的轮胎负荷已接近失速临界点，任何震动都会使赛车立即失控。只有当你处于直线行驶且重心垂直时才能使用这个小动作。

4.什么是切线阻挡？熟悉F1比赛的玩家一定知道这是舒马赫的招牌动作，此时车手



侧滑的幅度过大会消耗引擎扭力。


车辆悬空时会因重心转移而导致落地时车身倾斜。

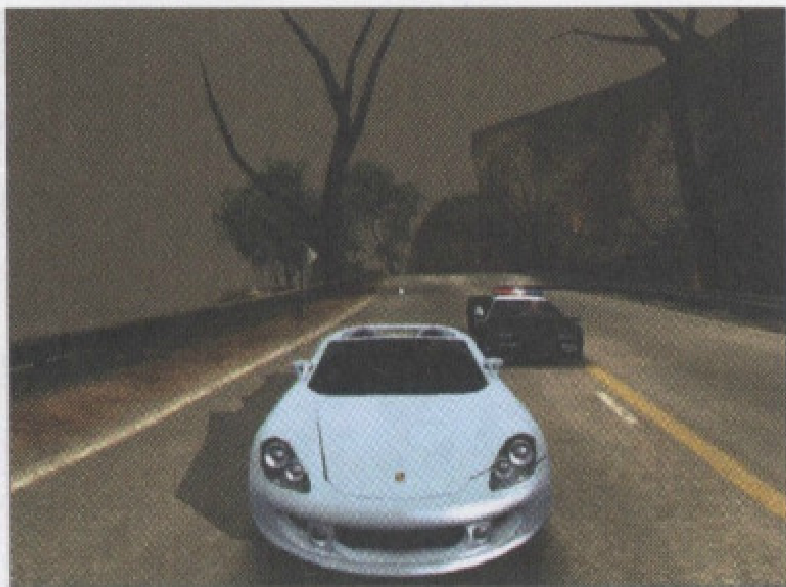

借助对手来抵销自己的离心力。



在入弯前用车头推搡对手车尾并将其推出赛道。



用车头对准警车后轴中心点横向猛别。


警车从哪儿超你就在哪儿挡。

要一心三用——一方面注意前方路况，另一方面盯着转速表，同时还要通过后视镜观察对手的超车路线。在《闪电追踪2》中玩家可使用自动档，但仍然要经常观察后视镜，警车从哪儿超你就在哪儿挡，如果对方追尾，反而会给你增加一点儿额外的推力。不过这个动作不宜在入弯前使用，否则正好被警车来一个“连推带搡”。

5.躲避炸弹的同时要选择最近的线路。有些玩家一味采用“遛边儿”的驾驶方法，这虽然能躲过警用直升机投下的炸弹，但车速会降低不少，正确的规避方法是在弹着点之间穿行并选择最近的行驶线路，而此时追踪的警车则往往会中弹翻车，给玩家摆脱追踪以极好的机会。

6.如何紧急调头？当你被警车推搡并车头逆转时，强行加油并拉动手刹可使你迅速将车头扭转到正确方向。通常来说，小马力跑车的调头半径稍大，大马力跑车的调头半径较小，而真实情况中的F1赛车能几乎在原地做出这个动作。


用穿行的方法规避炸弹。

7.要努力横冲直撞。记得有一次，笔者被警车撞得车身严重侧倾，但挣扎着翻过车身并逃过一劫。可见，即使濒临绝境仍不要放弃努力。不断轰击油门，车辆绝不能熄火，左冲右突、冲前顶后，总之，要拿出“垂死挣扎”的精神。

二、警车执法（BE the Cop）

1.高速追尾。这是一个杀伤力极大的动作，最理想的使用时机是当匪车处于弯心车速最低点，而你的警车又正处于极限车速最高点，这需要你对赛道和警车加速度了如指掌，如果使用得当完全可以一撞搞定。

2.强行猛别。这是武警车手的常用动作，现实情况下对自己没有太大危险。动作要领是将匪车别到水泥墙、建筑物、巨石或其他坚硬的物体上。最理想的情况是正前方有上述物体，这时你要紧贴匪车并迫使其迎头撞个粉身碎骨。


不断轰击油门横冲直撞。

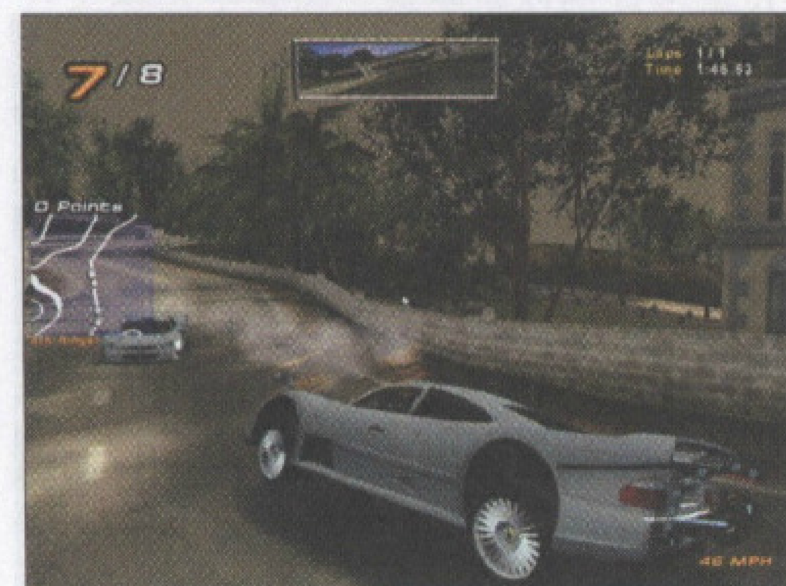
3.卡位阻击。就是要超过匪车半个车身并将其紧紧卡在水泥墙上动弹不得，只要匪车熄火就可大功告成。这里有一个误区需要提醒大家，不要期望依靠同伴实施两面夹击并将匪车夹停，电脑控制的警车只起到骚扰作用，不具备与你协同配合的能力。

4.迎头撞击。这是一个更具杀伤力的动作，要先采用别击匪车后轴的方法并迫使其打转，而后你顺势前冲100米紧接手刹调头，然后开足马力迎头撞击匪车，一切顺利的话可一撞毙敌。如果匪车猛拐并与你擦肩而过，马上按“复位”键继续追击。

5.呼叫支援。在打开警灯的前提下可呼叫3种支援，呼叫支援的原则有3点：尽可能用于高性能匪车；不要在进隧道前呼叫警用直升机；在规定时间内将所有支援用完，正所谓不用白不用。

第五讲　心理素质

赛车游戏水平的高低很大程度取决于心理素质的优劣，真实赛车更是如此。赛车运动相当于在一瞬间追求高度精确，心态的任何变化都将直接导致失误，而赛车比赛中的失误远比足球比赛中被攻入一球要致命得多。笔者曾研发心理素质教育软件并赞助中国奥运代表团，同时与国家体委的心理教练建立了联系，下面结合国家队的心理训练谈谈如何解决赛车游戏中常见的心理问题。


尾随战术会迫使领先者出现失误。

1.想赢怕输。主要是把赛车游戏看得太重，其实它不过是一种娱乐方式。解决之道就是把注意力集中在赛车本身，享受竞速的乐趣和挑战，不断超越自我，而对手的竞争可以使你更快达到上述目的。

2.肌肉绷紧。随着比赛接近高潮，无论玩家还是运动员都会不由自主全身绷紧，甚至某些局部会暂时失去知觉，所以要注意经常提醒自己放松，放松可以使你直接参与比赛的肌肉群得到更多的供血和供氧。

3.手指僵硬。主要表现为由于焦虑而把键盘按得过死，甚至赛后手指痉挛。建议把键盘想象成钢琴，把赛道想象成旋律，要从赛车游戏中找到美感。

4.屏住呼吸。不论玩家还是运动员都会因紧张而不自觉屏住呼吸，这会逐渐使脑部缺氧，由于玩游戏的耗氧量相对于体育比赛要低得多，因此玩家可能会难以察觉这一危险。要经常提醒自己调整呼吸，尤其是当车辆在直道行驶而不需要过分专心时做一些深呼吸，有利于使头脑更清楚。


采用别击匪车后轴的方法并迫使其打转。

5.心理暗示。有些玩家在比赛中会提醒自己，诸如“不要紧张”、“不能走神儿”和“别慌”，其实正确的心理暗示应该使用肯定句式，即“我很镇静”、“我的精力很集中”和“稳住”。否定句式的隐患在于它等于变相承认自己已经出现心理问题，自己做心理暗示只是在尽力弥补由此造成的损失。久而久之，这种被动的心理暗示反而带来更为严重的心理问题，这一点广大玩家一定要特别注意。

英雄无敌IV 极速风暴

Heroes of Might and Magic IV

The Gathering Storm Expansion

■湖南 游侠天弈（本刊特约作者）

在《英雄无敌IV》发布半年后，资料篇《极速风暴》就出现于市面上。发行商3DO和制作商NWC都是靠“英雄无敌”系列发的家，相信大家早已耳熟能详，不多介绍了。该资料篇相对原作的改动很小，保持回合制策略性的同时加入了邪恶女巫等强力生物；故事线亦比较简单，5位英雄各自寻找特定的宝物，最后联合起来对付公敌Hexis。由于英雄能升至35-40级左右的超高境界，因此到后期英雄能力的强弱比招募的生物重要得多，战术策略亦发生了相应的变化。

战役一 魔法大师

1.Pyre岛：中等场景，分东、西两座大岛。Bohb出现于东岛的北端，初期由Violet率领廉价的狂战士攻占城周围的矿产并夺取附近的宝物，其中一本魔法学徒的书对没有魔法塔的蛮族城堡颇为重要。接着往东南进发，在紫色地区击败守卫的凤凰，得到不少资金，并让Bohb在这片自然系魔法学院区深造。再攻往场景东北部的雪地，占据金矿和两座稀有矿，从而确立扩张的经济基础。在兵种上建议2级选为游牧骑兵、3级选为兽人巫师。招募一个盗贼英雄，提升其隐秘技能，用以探路和搜集低级怪物守护的闲散资源。两位主力英雄率大部队南下，先后攻克场景东南和西南的蛮族城，在城堡数量上超过盘踞在西北部的精灵族（两座城），从而在部队数量和经济两方面都占了上风，击败对手只是时间问题。在此过程中，可在岛屿的连接处布置小兵驻守，以了解敌人的动向。此关让Bohb发展自然系魔法，并注意所有加属性的道具都留给Bohb使用。当攻占一座精灵城后，Bohb可学到高等级的自然系魔法，更是如虎添翼。消灭敌人后，得到宝物。

2.Slart's Fjord：中等场景，整个大岛被纵向分为3部分。翠绿的西部为精灵族，狭长的中部为蛮族，冰雪覆盖的东部为巫师族；3方各拥有两座城。玩家从西南开始发展，夺取两个狼穴后，以小仙灵和狼为诱饵、以Bohb的自然系召唤魔法为主要打击手段，往东北扩张。对付不同的敌人，召唤的生物应相应变化，比如敌人主力是远程射击类，则召唤气元素；若敌人是速度快的飞行类，则宜召唤土元素。在中部一线，有两座城相隔较近，因此这一带将与蛮族发生尖锐的冲突，优先占领精灵城。当在这一带取得决定性胜利后，蛮族的覆灭已不遥远。困难的倒是野外的两个出兵点，守卫都较强，突破之后可获得独角兽和狮鹫的额外供应。而更重要的地点是位于西北端的小屋（64，23），在消灭了蛮族对手后，拜访它能在两座精灵城里自动获得凤凰池，从而拥有多个强力兵种的出兵点。积攒实力，在雪原的边界（52，54）突破泰坦的拦截，先后攻克两座巫师族城堡，在东南部将遇上劲敌Delnar。利用飞行类兵种的快速，先解决掉这名高级魔法师，余下的泰坦和蛇后再慢慢收拾。此战胜利即获得大法师之帽。

3.动荡的平原：两英雄配合行动，轻松占领西北岛屿上的所有矿产和第2座城，其中只有金矿的守卫较强。该岛东北有一小岛，在那儿可提高守序系魔法能力，不过入口的一批大天使不好对付。积攒一定数目的蛇后，在第2座城乘船出海，南下登陆到大岛屿上，攻占场景东南的蛮族城。从这儿先往西北走传送门，在南部岛屿夺取第2座蛮族城；再往北抵达场景中央，即可见到野蛮人部落最强大的领主Oreha所在的Cupar城（71，77）。在此之前的整个过程，凭借Bohb自然系的召唤狮鹫术，可无往而不利；但与20级的Oreha的战斗则比较艰苦，他所率领的部队防御力很





总评 94

制作	New World Computing
发行	3DO / 第三波
载体	CD × 1
类型	回合制策略
语言	英文
环境	Win9x/me/2000/xp

画面：■■■■■■■■■
音响：■■■■■■■■■■
操作：■■■■■■■■■
娱乐：■■■■■■■■■■
剧情：■■■■■■■■■

配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 1GHz
显卡：64MB以上3D加速卡
内存：128MB RAM
硬盘：833MB

高。以此城为界限，往西的绿色平原上有4座人族城堡，均能出天使，而Bohb最早经营的巫师族城虽也能产第4级兵种，但增援很不方便。因此一方面既要倚靠召唤狮鹫的战术，以少打多，另一方面也需准备一些部队作炮灰，分散敌英雄和强力兵种的注意力。不必固守，先往北攻，攻占人族城堡的目的在于更换所率部队的类型，而不必费心去经营蛮族城堡，亦即以南部的蛮族城为诱饵，换取西北部的几座人族城堡，然后以天使为主力，反攻回去。生命系的魔法师Alberon在西南的城里，他的防御力奇高，应先干掉他的部队，再全力对抗之。击败Alberon即可拿到宝物。

4.阿农峰：Violet在完成了统一野蛮族部落的使命后，返回家园去了，此关只有Bohb孤军奋战。场景分为南、北两片大陆，中间隔着一道海峡。Bohb从西南角开始发展，凭借召唤狮鹫术或召唤凤凰术往东推进，占领南部大陆的全部3座人族城堡。在混乱系魔法学院区提升技能后，由船坞买船出海，依次攻占海峡中诸小岛上的矿产，从而奠定经济基础。在海峡西部的一座小岛上，走黄色传送门（108，81）转至场景西北的小片陆地，获得天使等额外的兵源供应，并由那儿的单向传送门返回主城。接着一方面积攒资源，一方面Bohb带上少量部队渡过海峡，登陆到北面大陆，这儿是片火山熔浆区，中央有3座金矿，4角各1座城，资源矿产星罗棋布。此时的策略是让Bohb打游击战，避开对方的主力英雄Raylon，尽可能多地抢夺资源，而不必固守，更不必经营所攻下的城堡。当南面的3座人族城堡都积攒了一些天使时，将Bohb调回来，集齐主力部队，二度渡海，目标转变为与Raylon决战。Raylon虽是高等级的魔法师，但他本身很不抗打，在天使和召唤来的凤凰的夹攻下，很快就倒下，余敌如何抵挡得住越打越多的凤凰呢！击败Raylon后，夺得Flares戒指。

5.亡灵泥潭：场景分为东、西两大块，一条山脉将这两部分的联系通道局限于中部的一个狭窄山口。西半部散布着4座龙族城堡，东半部则座落着5座鬼族城堡，30级的暗黑领主Cardonis就在山谷口东面不远的Scythe城。显然，敌人占据了经济优势。初期，位于场景西南的Bohb往东南方向推进，攻占龙窟（115,89），招募出黑龙，利用黑龙的长血来挺住敌人的初期攻击，以有利于Bohb的召唤凤凰术发挥效力，这在对抗一些强力生物时作用明显。然后往北进发，攻占另外3座龙族城堡，占领所有矿产资源和各类出兵点。此关不缺钱，但稀有资源很紧张，以至于很难在4座城都建成招募九头蛇的设施。与其如此，不如在经由位置（96，85）的红色传送门到紫色区域提升了混乱系魔法技能后，直接守在东、西两大块连接的山口。当敌人突破守在山口的骨龙后，Bohb统领主力部队往东穿过山口，避开Scythe城，直接往北，绕经场景东北，杀至场景东南，连克3座鬼族城堡并不会太困难。由于敌人均已完成了所有生物设施的建造，因此Bohb可完成兵力结构从龙族到鬼族的转变，骨龙和魔鬼成为部队的主力。由东南部的红色单向传送门转至场景南端，北上攻克另一座鬼族城堡，最后调集兵力，进攻Scythe城。Cardonis的部队不可怕，但他的解体魔杖相当恐怖，可令数量不菲的高级生物一击而亡。战前给Bohb服用仙水，获得一次复生的机会；战斗中则须不断地以召唤生物来引开Cardonis的注意力，并伺机围攻之，战斗胜利后即获得解体魔杖。

战役二 异性相吸

1.丛林：Kozuss出现于场景东


沿海边北上。


在第2座城乘船出海。


在场景东南登陆并攻克蛮族城。


从龙窟获得黑龙的支援。




出关隘，进入丛林地带。


拜访各处金像。


探索途中拜访高级魔法祭坛。


攻城战。

南，他作为混乱系和守序系魔法的修炼者，强项在于攻击型魔法，因此必须依靠部队的掩护。占领主城周围的矿产，往北挺进到一座关隘前，获得牛头怪的增援。穿过此关隘，进入广阔的丛林地带。这儿的五个土著英雄总能趁Kozuss外出征战的时机抄他的后路，所以城堡的反复易手在所难免。场景中共6座城堡，均为龙族的，每座城堡前有一尊金像，各自暗藏一部分谜题地图。只有拜访全部6尊金像，方可揭示出埋藏召唤船只卷轴的确切位置。6座城中，正西部的青色对手最为强大，只有它能出九头蛇和建造第4层魔法塔。让Kozuss专注发展混乱系魔法，等级达15级时可升到大师级，正好学习第4层的魔法。卷轴的位置在西北部的火山熔浆区，挖掘出后赶到西南部湖边（122，74），召唤出渡船，开到对岸，进小屋即可问到宝物混乱之火手链（Flame of Chaos）的埋藏区域。

2.混乱之火：场景中共有6座岛屿，Kozuss从西南岛屿开始发展。在生物的辅助下，以闪电术、Inferno术为主要打击手段，清除西南岛屿上的野生生物。岛屿东南的蓝色传送门前有雷鸟守护，不必破坏这道防线，它通往场景东南的大岛屿，那儿是竞争对手Aldamar的主城。岛屿之间无法通过渡船联通，只能走传送门。以逆时针方向，从西南岛屿依次游览所有6座岛屿，拜访各岛上的金像，以尽快揭开宝物的藏匿位置。为实施此过程，须积攒起足够的资源出黑龙，因为后期的岛屿上有许多第4级生物挡路，不靠血长的黑龙在前面挡着会非常困难。为此先占领前3座岛屿上的硫磺矿，同时所雇之兵应尽量少，只要能达到分散野生生物的注意力即可。在第2和第5座岛上各有1座野城，虽然把守的英雄只是12级的野蛮人，但他们的攻击力很强，攻城的胜算小，不如将兵力留着打野生生物。在得到黑龙后，可完成对6座岛屿上金像的拜访，得知混乱之火手链在场景东北岛屿的火山口旁。带上所有兵力，击败守护的黑龙和火元素，挖出宝物即获胜。此关不必过于恋夺城堡，更不必力图去击败竞争对手，而应以挖宝为重点。

3.火与冰：Kozuss出现于场景西北，有1名盗贼英雄的协助。将两人合为一处，征战过程中发展后者的寻路技能，可大幅度提高队伍的移动力并准确地知道附近之敌的兵力情况，从而为是否进行作战提供参考。场景中共有4座城，除了西北的龙族城外，南部的两座和东北部的Tullarn城都是巫师族的。此关不缺稀有资源，主城附近就有两座硫磺矿，但缺资金，毕竟黑龙太贵了，因此只能专注经营龙族城。对于攻克的巫师族城堡，只升级其主厂以增加每日黄金收入和建造魔法塔以学习守序系魔法。4座城处于同一片大陆，由于地势开阔，没有关口可防守，敌人完全能从意想不到的线路袭击Kozuss的后方城堡，因此在西南的平原上与对手将有一番猫捉老鼠的游戏，盗贼英雄所带来的移动力的提升就显出其重要性了。前期扫荡西北部的野生生物，占领所有矿产，攻下第1座人族城堡后，积攒资金出黑龙，以黑龙的长血和Kozuss的Disruption术、Inferno术对抗敌英雄时就再无顾忌了。推进到东南部的海滨，在图书馆（84，110）里找到冰天平。最后依靠黑龙和火魔进攻场景东北部的Tullarn城。守卫的英雄虽然等级很高，但他本身防御并不强，放倒他后余敌不足为惧。

4.阴影巫师：场景中共有6座城堡，除了中央的是蛮族城以外，其它均为巫师族城。Kozuss以东南之城为基地，往西、往北扩张。以Kozuss高达25级左右的等级和超级强大的混乱系和守序系打击魔法，只需带上少量





部队即可清除主城周围的野生生物。先去主城东北，从龙窟获得黑龙的支援，虽然只有一条黑龙，但比那些低级兵种好用得多。占领东南全境的矿产后，留下第二英雄守城，Kozuss只身带着黑龙往西进发。此关中守城的敌方英雄大多很强，不可硬拼，先探探路，搜刮资源，相机夺城。Kozuss随身携带仙水，若形势不妙，可找机会施展回城术（Town Portal）退却。主城出了天使后，用低级兵种展开正式进攻。进攻的顺序是先往西攻打蓝色对手的两座城，再攻场景中央的蛮族城，绿色对手在北部的两座城则放到最后，这3个阶段也预示着一层高过一层的挑战。蓝色对手的两名20级的英雄总是联合行动，从不分开，设法将他们引出城来作战，依靠部队的冲击和Kozuss的创造幻像术（可针对敌高级生物施展）优先干掉Alem，再施法击毙Redwara。另一项挑战是蛮族25级的英雄Mancebos，他不吃任何魔法，其自身和所率部队的攻、防能力极高，创造幻像术将再次发挥重要作用。占据4座城后，休养生息一番，调集中、低级部队，攻下西北部由绿色对手20级英雄所驻守的第5座城，再集结全部高级兵种，推进到东北角，与Suldrin决战。在Suldrin的主城旁有座魔法学坛，在那里学得Hypnotize术，这对随后的战斗至关重要。Suldrin虽高为30级的魔法师，但他本身很容易摆平，真正恐怖的是他强大的部队，尤其是那数十个邪恶女巫。用Hypnotize术控制对方部队的战术将发挥至关重要的作用。凭借仙水、Hypnotize术和Town Portal术，消灭掉Suldrin强大的军队只是时间问题，获胜后即得到平衡项链。

战役三 吟游诗人

1．黎明岛： 作为吟游诗人，Agraynel的特点在于她能凭借隐身能力避开野生生物，无需经过战斗就可捡其旁边的资源或占领矿产。利用这一特点，四处探索并搜刮资源。除了两座金矿前的野生生物等级较高而无法通过外，一切顺利。往西南方向走，在位置（63，85）处找到小屋，等各种资源都达到20个，可在这里将隐身技能提升至宗师级，这样就能往南通过由雷鸟把守的路口（58，108）。一面经营东南部的Davenport城，一面继续往南，在废弃的牢房找到失踪的城主Larinath，他的物理攻防不错，混乱系的打击型魔法对作战效果更大，Agraynel用自然系的召唤类法术与之配合，带上少量凤凰，就没什么野生生物不能击败了。打败雷鸟，返回刚才那片岛屿，攻占两座金矿。之后积蓄兵力，从Davenport城往西，先后攻克两座精灵族城，获悉有关Mandolin的线索。朝西北挺进，肃清一座被毁的村镇里的亡灵，占据多座矿产。从这里往北的道路被天使和雷鸟卡住，需积攒较强兵力方可成功突破。路口的北面有两座精灵城，双林城在东北方向，凭借经济优势所带来的兵力优势和主力英雄的配合，攻占双林城，拿到和谐链甲（Harmo－nic Chainmail）。

2.闪雷山脉： 前期凭借Agraynel的宗师级隐身能力，占领多处矿产，出凤凰的速度快，不过征战中只带中、低级兵种。生物池里出螳螂，同样留到后期去招募。率部朝南攻下西南部的精灵族城，将它也经营到最高级。场景中央是一片山区，其中散布着众多雷鸟和多座金矿，能溜就让Agraynel单身溜进去，否则只能以强攻的办法占领那些金矿。山区有3座雷鸟崖，集结凤凰和螳螂，在Agraynel召唤系魔法的配合下，不难以很小的代价全部攻克之，从而获得雷鸟这个高级兵种的供应。探索完整个西半部后，依靠雄厚的财力，积攒起一支全部由高级生物组成的部队，



Kozuss胜利集齐3件宝物。



在村镇废墟夺取多座矿产。



骷髅龙卡死了道路，需率重兵来突破。



挖出宝物。


还差1尊金像才可揭开全部谜题图。


走西北角的蓝色传送门。


经营地下西北部之亡灵城。


经营此城，买船出海。

在场景北部往东过桥，桥东的区域属亡灵族的势力范围，共有两座城，一座就在桥边（37，70），Blightwood城则在东南部。此关的难点在于对手拥有一支非常强大的亡灵部队，其吸血鬼数目之多使得Agraynel队伍中任何低级兵种的存在都是对己方的莫大威胁。虽然率领这支部队的敌英雄只有10多级，但亦不可强攻它所驻守的城。由于目标仅仅是Blightwood城，因此可通过占领该城周围矿产并稍微远离的方式来引出敌主力，然后利用Agraynel超长的移动力突袭Blightwood城，占领它后得到Muses项链。

3.Uludin山脚：此关较为复杂，场景中共有10座城，分为3块。东半部4座为精灵族城，Agraynel从东南小岛开始发展；西半部4座龙族城，由橙色对手掌握，其主力英雄为28级；北部中央有两座连在一起的鬼族城，是暗黑骑士Mordanis的巢穴，它们处在红色关隘的保护之中，只有访问了红色帐篷后方可进去。在每座城的附近都有一尊金像（Gold Oracle），共9尊，必须拜访全部9尊金面像方能揭示出宝物的确切位置，其中在正东部的精灵城和西北部的龙族城旁的那几尊，因有高级野生生物的重兵把守而相当困难，这是导致Agraynel无法凭借超长移动能力快速揭开宝物位置的原因。Agraynel在早期要尽快行动，利用其隐身技能占领多处矿产，凭借其强大的召唤系魔法攻下东半部的4座精灵族城。一面经营各座城出螳螂和凤凰，一面率一些兵力往西过桥，在橙色对手的地盘上机动作战，拜访各尊金面像是第一目标，抢占各类资源矿是第二目标，夺城则是最后的目标，因为根本不会有足够的经济实力来守住夺下的城堡，而且还需谨慎小心，避免与敌主力相遇。在此过程中，注意找机会搜刮敌城里未招募的黑龙，这将对探索有莫大的帮助。当红方30级的英雄Mordanis出动时，真正的挑战才到来。他本身30级，所率的部队也十分强大，Agraynel很难凭借召唤系魔法与之抗衡，因此必然存在被Mordanis赶着到处跑的局面。此阶段须把握两条，一是保持经济实力，当Mordanis推进到东半部而攻下精灵族城时，Agraynel就在西半部活动，使自己总有4到5座城；二是保存部队实力，即把有可能遭到Mordanis攻击的精灵族城堡的螳螂和凤凰招募出来，调遣到东南部的主城，乘船躲避到海上去。一面与Mordanis周旋，一面相机用中、低级兵种去击败守护余下几尊金像的守卫，拜访完9尊金面像后得知宝物的隐藏地点在红色对手的关隘之内。而后集结所有高级兵种，在红方要塞的东南山道突破（46，82）数十条黑龙的拦截，拜访旁边的红色帐篷，进入红方的防区，绕到位置（36，78），挖出宝物。需注意的是，必须在5个月内达到这一目标。

战役四 力量决定一切

1.意外的荣誉：Dogwoggle出现于场景中部，往南推进，一路招募狂战士，攻下东南部的Nord城（77，137），获得立足点。一面经营这座城堡，直至能出兽人法师，一面让Dogwoggle清除附近的野生生物。场景的东半部共有3座蛮族城，Dogwoggle前期的目标就是取得这一片地区的完全控制权，击败红色对手。凭借兽人法师的兵种优势，不难达到这一点。之后率部队到正北方的关隘（53，56），送出40个狂战士，获准通行，由此深入到西半部，先攻克场景中央的第4座蛮族城，再往南拜访蓝色帐篷（106，93），最后原路返回，集结援兵，防御蓝色对手对后方的袭扰。当再度深入西半部时，目标就是全歼蓝色对手了。对手共有





4座人族城堡，一座在西南部，3座在由关隘（96，46）把守着的西北部，其中黄色传送门可供在敌占区和后方之间快速往返。攻占全部城堡后，尽起4座蛮族城里的部队，到西北角走蓝色传送门，抵达一处隐秘的地下世界，与Adram决战。他本身是16级的野蛮人英雄，部队众多，苦战胜利后拿到宝物冰霜锤。

2.背信弃义：场景分地下与地上两层，Dogwoggle最初出现于地下西北部的鬼族城，其它3座城将因盟友的叛变而在两天后失去。由于Dogwoggle控制下的城无法建造高级兵种，而对手则无此限制，因此这反而是为获胜创造条件。早期经营主城，率部队扫荡附近之敌，在西北角拜访红色帐篷（78，8），再往东南穿过红色关隘，到地下场景的西南部，攻克鬼族城Kilkee，攻击的最佳时机是它刚刚能出吸血鬼，这样一来就能依靠积累吸血鬼来攻击东北部的另一座鬼族城。在兵种处劣势的情形下，Dogwoggle作为强力英雄的作用很重要，重点提升其个人的作战技能，作战中可采用让Dogwoggle服用仙水、以及在所带的中低级部队消耗光后伺机投降的策略，转移出去，以图再战，从而达到以Dogwoggle的强大战斗力来消耗对手兵力的目的。深蓝色的帐篷在场景东北（47，87），拜访它之后才使得3座鬼族城之间的联系完全通畅。推进到地下场景的东南，从隧道（75，145）升至地面，往西攻下叛变的蛮族城，此时它应能出雷鸟了。地面世界分为东、西两片大陆，中间隔着大海。Dogwoggle必须设法乘船出海，途径有两个。一是在征战过程中，能获得一个召唤船只的卷轴，这是上策；二是到大陆的北部，击败巨兽，由红色传送门转至中部的蛮族城Belg旁，建船坞，由于巨兽数目多，硬拼将损失惨重，因此这只是下策。乘船到对岸，拜访位置（121，92）处的浅蓝色帐篷，这样就能由浅蓝色传送门在地面西海岸、地面东海岸和地下世界自由移动了。此关的难点在于对手依靠雄厚的兵力持续不断地施加压力，而且在中前期拥有通过浅蓝色传送门自由移动的便利，为此必须锻炼两名助手，把守住出高级兵种的重要城堡。Dogwoggle在地面的西部大陆往北推进，依次攻下3座龙族城，最后集结起黑龙、吸血鬼、雷鸟、兽人法师等各类高级兵种，与地面西北角拥有雄厚兵力的Carsas决战，获胜后得到虎盔胸甲。

3.残酷战争：级别高达28级的Dogwoggle只需带少量部队，便可清除大部分野生生物。攻下西南部的鬼族城，拜访附近的两座帐篷，然后往东推进，先后攻克中部的鬼族城和东南部的龙族城。每一种颜色的对手至少有1名20多级的英雄，头两个对手的主力英雄还不太难，在战斗一开始就让毒卵射击之，毒系攻击对付英雄很奏效；但朝场景东北挺进时，敌人会经由紫色传送门突然出现在后方，Dogwoggle难免会顾此失彼。对策分3个方面：一是多布置低级生物侦察敌人的动向，以便Dogwoggle及时回防；二是积攒起足够兵力，经由场景东北部，推进到西北部的位置（59，33），拜访紫色帐篷；三是培养第二、第三英雄。作战中仍可采用仙水+投降的战术，消耗敌人兵力。经过漫长的角逐，终于控制住地面全境。到西北部由隧道（99，27）下至地下世界，很容易就找到Pratlan。调集重兵将他击败，返回地面，在西北角通过关隘（86，18），走单向传送门，在熔浆桥的对面捡得虎式头盔。

战役五 生命与死亡

1.第一次接触：东进，攻下东北角的鬼族城。一面搞建设，一面探索


Dogwoggle率重兵与敌主力英雄对决。


在兵力对等情况下，攻城如履平地。


在西北部找到隧道的入口。


过此关隘，走红色单向传送门。




从牢房里救出骑士英雄Allenvale。


在中部孤立小岛上与线人接头。


只有彻底击败野蛮族，方可通过此道关隘。


由湖泊渡口转至对岸。

附近地区。此城只能出2级兵种，故不可久呆。率部南下，攻克另一座鬼族城，出吸血鬼，建魔法塔，防御敌人从北部和中部的袭击。第二座城的西南不远处有座矮人房屋，用夺来的矮人盾牌交换得到一些资源，支援城镇建设。Alita对敌的主要手段是死亡系魔法的召唤和复活术，对中低级的生物可形成以其人之道还制其人之身之势，因此重点发展死亡系技能，而不是生命系。贴着场景东部边界，往南经过关隘（74，142），从牢房里救出骑士英雄Allenvale，他将跟随Alita的探险，发展其战术系的技能。场景中部的关隘是无法通过的，敌人将从那儿出来进行骚扰。积累一些吸血鬼，往西南进发，绕过一条峡谷，贴着南部边界朝西推进，在西南角转往北，一直到西北角，攻下人族城堡，该城旁边有道关隘。将Alita和Allenvale的部队留在关外，两人只身通过它，走传送门到场景中央的封闭小岛上，击败偷袭的盗贼，进入酒馆，成功与线人接上头，获知两件光明戒指和黑暗披风的位置。

2.幕后黑手：前期以Alita的召唤术和复活术（Animate Undead）在场景西南部发展，之后分别往东、往北推进，攻占场景东南和西北的各一座城。歼灭东面的红色对手是必须完成的第一步，这并不困难，但是橙色对手的主力则要强大得多。彻底击败红色对手后，到场景东部，经过关隘（46，112），送70名狂战士给矮人族，获得他们开山辟路的回报，然后由位置（47，98）处的峡谷深入到北方。攻下北部中央和东北部的两座城，拜访红色帐篷（32，55），从而能在整个场景中自由出入了，为与橙色对手的周旋创造了便利。积蓄兵力，以惨重代价击败橙色主力后，控制住全部5座城，最后组织起包括凤凰、十字军、冠军骑士、兽人法师、螳螂在内的军队，到北部中央（62，53）与光明之手组织的首脑Ebis决战，他拥有数目庞大的人族军队。注意多用诅咒术和Dispel术来降低其部队的战斗力，击败他后捡得光明戒指。

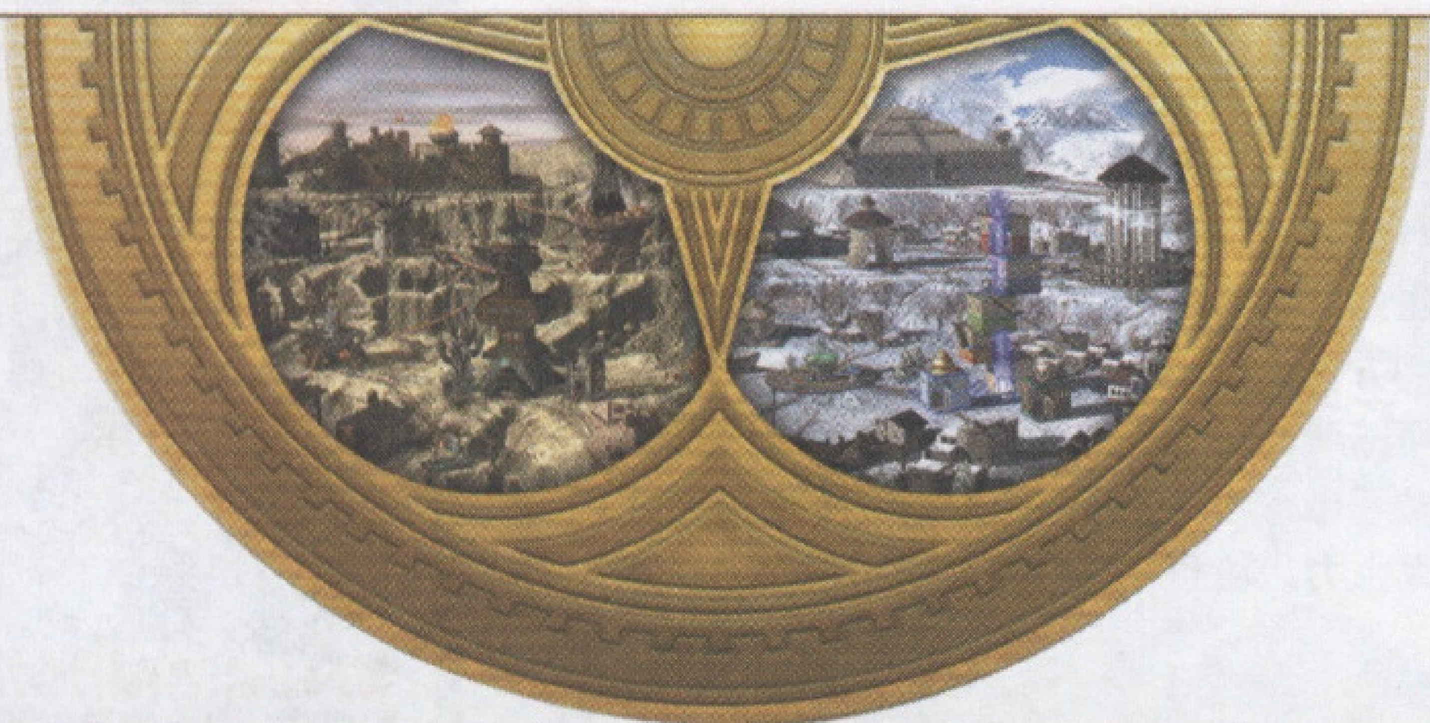
3.黑暗之路：主城周围的矿产多被吸血鬼占据，不可率低级生物去挑战之。稀有资源于是相对紧张，在兵种选择上往十字军和冠军骑士发展，靠这两种只耗费木材和铁矿的兵种去对付野外的吸血鬼。攻占场景东南部的两座城，西面的两道关隘暂时无法通过，走位置（58，110）处的渡口，攻下东北部的Bones Ville城，这样方能通过主城旁的关隘（89，94）。但需注意，若此城失守，则无法再通过它。此关的难点就在于敌人拥有通道的便利，东部湖泊的3个渡口、连接西南与正北的双向传送门、西南的两道关隘、西北一座始终由关隘保护起来的敌城，敌人能够通过它们方便地移动，但是Alita则必须考虑长途奔袭后所暗藏的后方失守的风险。从作战角度看，敌人并不难打，只是到后期必须避开紫色对手的骷髅龙主力。由于目标并不是将敌人全灭，因此

只需完成两个关键步骤即可过关。一是下正北端的隧道（49，33），在地下招募一些土元素，到东面不远的位置（33，48）处，通过关隘，拜访蓝色帐篷。二是攻克西南部的鬼族城，凑齐12个吸血鬼，下隧道（126，57），将吸血鬼交给小屋中的尸巫，从而打开通往生命之盾的道路，捡起该宝物，回到地面，凭借它通过正西部的关隘（109，43），拜访红色帐篷。最后两位主力英雄抵达西北角，通过红、蓝两道关隘，击败埋伏之敌，沿道路前行，即通过了敌人的第一道防线。

4.营救：Alita出现于东北角，利用召唤小恶魔术和复活吸血鬼术，击败野生生物。沿道路往西，从小屋（12，36）处接到一个寻找魔法书的任务。继续朝西，攻克西北角的人族城。此关只需经营它即可，由于木材短缺，因此只能往出天使的方向发展。拜访了红色帐篷（27，14）后，往南穿过红色关隘，攻占地面上的其余两座城。东部的隧道和红色传送门均能使Alita下至地下世界。此关的形势是：敌主力由两位等级高达30多级英雄率领着众多高级兵种，Alita无法与之抗衡，而敌人的弱点在于无法通过红色关隘，因此西北角的人族城总是安全的。一面派小兵到地下世界四处探索，一面积蓄实力，然后在Alita率领下，下西北角的隧道，击败一群骷髅龙，这才得以通过北部中央的灰色关隘，捡得一本死亡系的魔法术，将它送往东面的小屋，获得黑暗披风。然后一边继续积蓄兵力，一边侦察敌主力的动向，并通过夺回被占之城的方法来引诱敌主力离开地下世界。Alita乘隙由红色传送门下去，到地下场景的西南角，通过关隘，传送至敌主城门口。虽然敌主力部队不在，但此仗仍不可轻视，多用Death Call法术来御敌，攻克后即救出Allenvale。

战役六 极速风暴

1.风暴初现：5位英雄出现于场景西北角。虽然他们个个都是能独当一面的角色，不过将其组合起来会更加强大。根据各英雄的特点和相互配合时对士气的影响程度，将他们分为两组。第一组为吟游诗人Agraynel、魔法师Kozuss、将军Dogwoggle，其主要战法为Agraynel施展召唤螳螂术或蚊虫缠绕术、Kozuss施展强力打击法术或Hypnotize术（控制敌人部队3个回合）、Dogwoggle发动强大的物理攻击。第二组由两位魔法师Alita和Bohb组成，战法上以Bohb的召唤凤凰术、Alita的亡灵复活类法术为主，宜在少量生物的配合下进行作战，以便为通过召唤术积累兵力提供时间。相对而言，第一组要强大得多，是主战力量。初期先将Agraynel从第一组中抽出来单骑出动，一面探索场景、占领矿产，一面凭借隐身技能在野生生物旁获取大量经验。此关的野生生物很不好对付，邪恶女巫的爆炸术对英雄有致命威胁，是第一个需解决的目标；暗黑骑士攻防能力极高，而且速度快，在无法"消化"掉的情况下用传送术令它远离英雄；Gargantuans更强，不过数目不多；Goblin勇士相对轻松点，却拥有数量优势，不可掉以轻心。我军要兵分两路，一路往东，一路往南。消灭野生生物，占据各类出兵的场所，积累资金和矿产。若英雄在作战中阵亡，则让队友带着他的石碑到避难所中复活。场景中的黄色传送门连接了西南部、东北部和中部，通过它会师于场景西南，从这里往东过桥，即逼近此关唯一的一座城。敌方主力由两位约40级的英雄率领，拥有众多强力兵种，不宜和他过早开战。借助时间因素，等敌两位主力英雄分开后，购买一些部队，再发动攻击。以第一组出战，获胜后占据





到西北角，穿过红、蓝两道关隘。



红色关隘是保护Alita的屏障。



在西南部准备往东推进。



通过东南部的关隘。



不可漏过拜访知识树的机会。



Agraynel凭借隐身技能捡药瓶。



在西线的蜿蜒推进。



由红色传送门前往Hexis的藏身地。

场景南部的城，拜访位置（83，87）处的蓝色帐篷，从而掌握主动权，收拾掉残敌已不困难了。但要通过此关，还需拜访3个地点并付出一定的资源：一是场景西南的小屋（116，77），要求10000元和6种资源各10个；二是东北的农舍，要求9000元和40个农民，后者可在场景中部（65，72）雇到；三是场景东南的矮人矿井，需15000元、40个宝石、40个硫磺。全部完成后，5位英雄会合为一组，通过东南部的关隘（78，113），沿道路前行，击败拦截之敌，终于通过此区域。

2.攻坚战：按上关的组合方法，英雄们分为两组，从西北的主城出发。场景中4个边角各一座城，只要在攻克了另外3座城后守住3天就算胜利。3个对手虽然都有两名30多级甚至40级的主力英雄，但是他们的部队不强，对抗时优先关照对方英雄可获胜。由于地势原因，控制住场景中部至关重要，让第二组英雄在此扼守，并派出小兵在四周警戒；第一组主力则负责主攻。作战中若形势不利，可利用回城术脱离战场，具体的战斗配合策略则和上一关基本一致。场景东北和西南各有一棵知识树，将多余的资源转为宝石，供各位英雄升级。

3.决战：英雄们出现于场景南端，往北有3条路，均通往Hexis的藏身地，建议走西面的道路。此路上的障碍由Gargantuans和Goblin勇士组成，数目虽多达数百，但可让Kozuss施展Hypnotize术令它们自相残杀，而Dogwoggle的强力攻击和Agraynel的召唤螳螂的积累，都有助于战斗的取胜。前期派Agraynel绕到两侧敌人身后，捡得仙水和加血、加魔法能量的药瓶。推进过程主要依靠Agraynel、Kozuss、Dogwoggle三人小组，Alita与Bohb只在沿途充当捡物品的跑腿角色。若直接往北，将遇上速度较快的暗黑骑士，往东则遇上可一击击杀英雄的邪恶女巫，两者都较难对付。往西北的道路蜿蜒曲折，敌人几乎三步一岗五步一哨，因此对魔法的消耗量很大。途中有许多紫色单向传送门，它们的作用都是把人送到一座避难所旁，用于复活阵亡的英雄。用以上方法，不到一个月，便可推进到西北部的海滨，走位于（69，29）处的红色传送门，抵达Hexis的藏身之处。Hexis等级40，不吃魔法，所率部队极其强大，为此需对队伍做番调整：将Alita加到主力队伍中，其余3个位置留给自然系宗师英雄所自动召唤出来的Satyr，它们的Mirth法术可帮助提升因Alita的加入而陡降的士气。决战的关键在于一开始就由Kozuss施展Hypnotize术控制住邪恶女巫，让后者一举击毙Hexis（他的速度只有6，所以行动起来通常会落在后面），除掉头号威胁；第二回合控制Gargantuans，防止它的大范围远程攻击对英雄的杀伤，强大的暗黑骑士则在邪恶女妖的Implosion术的打击下将损失三分之二，之后“消化”起来就不再困难。接下来的进程和前面击败野生生物差不多，主要策略是在促成敌人自相残杀的同时进行远程射击或施法攻击，召唤生物配合打扫战场，此战获胜即彻底完成使命。P

通往屠龙勇士的道路——龙族V 1.0转职系统详解

■北京 Red X Ⅲ







在遥远的某某大陆，有着一条无恶不作的坏龙。在某一年的春天，刚刚学会怎么用木头剑打桩子的男孩子决心要铲除掉这条坏龙，于是便告别了只有几栋草屋的村庄和青梅竹马的女朋友，开始了“冒险”旅程。冒险的开始总要和一些小猫小狗或是被称为“史莱姆”的单细胞生物打架，打胜了便可以搜刮出几个金币。有钱就可以换上一些光鲜的衣服和银光闪闪的大剑，当然也就能吸引其他女生的目光（家乡的女朋友？早早忘掉就对了）。很快，由2～5个人组成、男女搭配的冒险大军就聚到了一起。最终这些人会到一个喷着火的洞里找到那条无恶不作的坏龙，然后杀掉它。在瓜分掉龙辛辛苦苦收集的财宝之后，大家还会被称为“屠龙勇者”。伟大的事迹流传了一代又一代，蛊惑着无数刚刚学会怎么用木头剑打桩子的男孩子告别他们那只有几栋草屋的村庄和青梅竹马的女朋友，开始了新的“冒险”旅程……

总之，RPG里面的屠龙勇士基本都是按照这个公式塑造出来的，看起来很没有新意吧。想不想做一个不一样的屠龙者呢？经典的网络游戏“龙族”在1.0改版之际，终于推出了让玩家期待以久的转职系统，而转职的最高称号，就是所有人梦寐以求的“屠龙者”。当然，一贯以“我的游戏我主角”为口号的龙族不会规定必须要行侠仗义才能号称“屠龙者”，只要完成了相应的任务，做出有自己个性的“屠龙者”才最受大家欢迎呢。如果你想要早日成为屠龙勇士，就来看看下面的“屠龙经验谈”吧。

屠龙第一课：进入Crossing Class，体会一般人的极限

龙族里面的五大职业大家一定已经非常熟悉了，那就是：战士、弓箭手、盗贼、法师、祭司，每个职业都有自己的特点和特殊能力。所谓转职，自然就是指从一个职业变成另外一种职业，从而获得更多的能力和技术。在龙族里面，转职并非一蹴而就的，在角色的能力达到一定程度以后（简单说就是升到100级之后）会进入转职的“预备状态”，即所谓的Crossing Class，简称CC。一旦你修炼到Crossing Class，请赶紧去寻找转职所需要的特殊任务和物品吧，否则你将面临一般人的极限：一旦你的等级到达105而还没能转职，那么你的经验值、战斗技巧的成长速度都会下降到正常的1/5。很多玩家到了这里就只能放弃一般的练功，而没日没夜地去解任务了。因此，我强烈建议只要你刚刚到达Crossing Class就立刻停止练功，去寻找第一次转职所必需的物品：极限之石！

屠龙第二课：寻找天上掉下来的极限之石

极限之石据说是高等级怪物随身携带的护身符，想要获得只有去猎杀1.0版本里面新增的5种破百怪兽：夜魔、小炎魔、暗黑狂熊、独眼巨人、致命骷髅兵才可能获得。这5种怪物看名字就知道非常强悍了，看到下面的数据大概会更让人丧失信心吧。

怪物名	物理攻击力	魔法攻击力	移动力	出现地点
暗黑狂熊	16 000～18 000	半径9格冰环术：8000；冰风暴：1000（连续性攻击，1～6次）	50	西部林地黑暗洞窟入口
致命骷髅兵	16 000～18 000	圣洁之怒：6000；高阶电击术：6000	150	蚂蚁洞窟三层
小炎魔	16 000～18 000	大面积缓慢术	瞬间移动，距离6格	海格摩尼亚大迷宫前的路上
独眼巨人	14 000～16 000	启示录之炎：9000；炎浪术：11 000（连续性攻击，1～4次）	60	大草原上一共有两只，分别在（468,343）和（176,325）
夜魔	14 000～17 000	火鸟召唤：11 000；流星雨：8000（连续性攻击，1～6次）	70	海格摩尼亚不死洞窟前的路上

全部魔兽的生命值大约都在100万～140万之间，所有攻击方法都无视玩家的魔法防御力（祭司想靠绝对壁障死扛是不可能了）。除非是血量达到6万以上的战士或4万以上的法师，否则绝对不建议和魔兽去单挑，毕竟在龙族里团结才是胜利之道。

如何组队打魔兽呢？首先队伍的搭配一定要合理：祭司、法师、战士的组合比较常见，而弓盗团加祭司也是一种选择。其次是装备，作为持久战中坚力量的祭司一定要装备增强防御力的AC装备和增加生命值的血装，当然1.0版本里面新开放的复活灵药也要随身携带几颗，万一挂掉可以就地复活，作为魔兽牵制力量的战士，既要有足够硬的命，还要能够施展强力攻击，因此请装备AC装、增加闪躲率的回避装和增加攻击力的攻装吧。和魔兽作战最重要的是“配合”二字，比如一定要安排足够的人手保护祭司、战士不要阻挡法师的攻击路线等问题是避免全灭的常识，其次要注意移动和站位，经常保持移动的状态才能避免被怪物围殴，以密集队形作战而被大范围攻击法术一锅端的惨剧也请尽量避免。法师使用强力范围法术清扫虾兵蟹将，同时使用强力单体攻击法术攻打魔兽，也可以使用冰墙术阻挡其他怪物的移动；而祭司则应该尽量站到安全的地方，采用移动施法的方法进行辅助作战。如此这般，在杀掉20多只魔兽后，应该有机会见到极限之石了……


打倒红龙才能得到4转物品。


激烈的团体战。

屠龙第三课：吃掉石头，突破人类的极限！

当你拿到极限之石以后，用右键一点（和吃血、吃饭一样的“吃石头”），就会弹出转职的窗口，在这里你可以选择进阶的职业了。除了法师和祭司不能互相转以外，其他职业都有5条路可以选择。究竟转成哪种职业还要看你的喜好了。一般来说，追求更高攻击力和体质的就转战士，希望有更高的移动速度就转弓箭手和盗贼，希望能够使用更高级法术的就可以选择法师或祭司，当然，如果你只是认为“堕天使”的名字很帅而选择这个方向也完全可以啦。如果你在转职窗口中没有选择想要转的方向而直接按Esc退了出来，石头就白吃了……

转职之后可以获得赠送的点数，每次转职系统将提供100点供你分配，相当于升了10级；另外还可以突破角色属性的上限，例如战士的力量上限本来是600，而第一次转职以后可以达到672，第5次转职（称为屠龙者）后可以达到912，当然1/5经验值的诅咒也会解除。


攻打百级魔兽的战队。

屠龙第四课：向无止境的任务进军

实现第一次转职后，勇士们一定会希望继续进行2转、3转……乃至5转成为屠龙者，其实后面几次转职的方法都很类似，基本上是通过“完成24次任务并且获得特殊物品”来进行。

接受转职的任务很简单，只需要找到特定的NPC对话（海格摩尼亚、西部林地、竞技场等处），任务包括两种，寻找机密文书和积累特殊名声值“Dual Fame”。机密文书可以通过在大草原打怪物获得。而Dual Fame则需要参加边境战才可以获得，每次参加边境战，如果国家获胜了可以得到7点Dual Fame，即使失败了，只要国家的结界石没有全部被打破，仍然可以获得2点Dual Fame。忘了自己究竟获得了多少特殊名声吗？请用/dualfame指令查看吧。


战斗时记得及时回复。

而特殊物品的获得则有相当的难度，分别是“炎魔的牙齿”、“巫妖的眼珠”以及“龙的鳞片”，样样都要杀死Boss Monster才能拿到。除了祈祷人类能够摒弃彼此之间的成见，龙族世界人民团结一致打穿迷宫任务以外，想靠个人的力量几乎不可能拿到……其中2转需要的“炎魔的牙齿”从深渊魔域迷宫获得，3转需要的“巫妖的眼珠”从不死迷宫中获得，4转所需要的“龙的鳞片”则通过大迷宫任务获得。到了这里，你已经成功地杀死过红龙，几乎可以被称为“屠龙者”了。

屠龙第五课：晋见神龙王，让你的名字永远传颂下去！

在杀死红龙后才有机会与金色的巨龙“神龙王”决一死战，能够战胜它才能最终被认定为“屠龙者”。届时你的称号就会变成“Dragon Slayer”，究竟你成为屠龙勇士之后会留下什么样的评价，是否会得到人们的尊敬，这还要看你平时在游戏中的表现了。毕竟只有平时为人正直、乐于助人的玩家才会被其他人所承认，否则也只能落得一勇之夫的评价。所以，请大家努力克服种种考验，争取做一个真正受人尊敬的屠龙勇者吧！



高手晋级心得



■北京 月圆弯刀

进入大话二的世界转眼间有3个月了，总是想去享受游戏而不是做练级狂的我目前也达到了90级，这个过程是缓慢的。进入高手行列后又该去做些什么？我就把自己75级以后所经历的和一些需要大家注意的事情写出来，希望能对正在游戏中拼搏的玩家有所帮助。



天宫任务篇

天宫任务难度高、危险性大，完成此任务得到的经验让人心动，是高手升级不可多得的选择。

天宫任务的时间：每天有3个机会做天宫任务，分别为中午11点至1点、下午5点至7点、晚上11点至1点。每次都是2个小时。

天宫任务的目标：阻止4个妖魔吸取日月的精华。4个妖魔分别为万年黑熊精、三头怪、黑山老妖、蓝色妖魔。通常天宫战斗中除了主要的妖魔以外还会出现3～4个小的NPC。

天宫任务要由不同种族的5个玩家组队完成，哪个队伍配合得越默契就意味着完成天宫任务的安全性越大，经验越多。我个人认为完成天宫任务的最佳搭配是这样的：2个人族，1个冰的熟练度高可在开始时乱住主妖魔，也可在危险时用冰来救人。另1个最好是血多、混乱熟练度高的，有召唤兽的协助可从容地使用混乱。2个魔族，他们要求可以用3级魔法吸取。最后一个成员可用仙族，也可用女人族。仙族一般来说战斗时前几个回合不用出手，主要给人族补血、补法，救人和到任务的最后秒杀妖魔。女人族在天宫任务中所起到的作用是除了可以毒杀妖魔，还可以协助男人族使用封印，封住妖魔。相对来说新手开始做天宫任务第5个队员选择女人族比较好，因为开始做的时候大家一起没有配合过都很陌生，出现差错是难免的，多一个可以封印的，那么安全也就多一分，况且配合久了，第5个队员选择女人族的队伍速度也很快。



帮派基地。

完成天宫需要有这样的准备：大量的法术药品补充。人族所费的药品是惊人的，我一天做3次天宫任务。一天下来用的80环任务所获得法术药品保守估计在230～270个；在天宫任务使用飞行旗，可大量节省完成任务的时间；准备宠物和宠物口粮，召唤兽也许在天宫任务中才真正体现出他的价值，尤其是那些血多抗物理攻击的法术召唤往往可决定整个队伍的命运。在几次天宫任务中，拥有92级神灵的队伍徘徊在死亡的边缘，召唤兽把我们硬是拉了回来。所以说天庭任务中准备血多，抗物理的召唤是很重要的。我的经验是作战前把召唤兽的忠诚度都训成100，身上带着99个口粮。当忠诚度为100的召唤兽第一次死亡时，此召唤兽的忠诚度为70。而71以上（包括



封妖战。

71）忠诚度的召唤兽出来作战的几率都是100%，这样你就可以每2次去买一次口粮，又节约了很多的时间。

天宫任务中的4个妖魔的分析：

年熊王：用物理攻击。我认为是4个妖魔中最容易打的一个，因为它除了抗法术外，不抗物理攻击，不抗人族的混乱、昏睡等，比较容易过关。

三头怪：用雷系魔法抗混乱、抗物理攻击。建议打此魔可以乱住小的，放弃大的。也就是说，把小的妖魔控制住，先把小的消灭了，再一起打主妖魔。

黑山老妖：用毒攻击，抗毒，但不抗法术攻击。建议打它的时候救人用大的血药，用小血的话起不到什么作用。

蓝色妖魔：用混乱攻击，抗混乱、封印。是4个妖魔中最难打的一个，打的时候可先冰住一二个，为的是防止人族被打乱后，四五个妖魔一起攻击玩家。

总的来说天宫任务中，各个种族间的协作是最重要的：团结协作，战无不胜！


天宫任务三头妖魔。

剧情篇

8级剧情任务

此剧情任务只用打4个对手就可过关，分别是凤窟六楼的天之战神、地之战神、人之战神和龙窟六的绝情蛛。建议组合：1个人族、2个仙族、2个魔族。


领取九生九死。

9级剧情任务

此剧情任务需打5个对手就可过关。

打白虎建议组合：最好要2个人族、3个魔族。任务完成方法：乱住白虎，魔吸。

打龙7孙悟空建议组合：2魔族、2仙族、1人族。人族开始只需待机，有法术召唤兽攻击。

打玉皇大帝建议组合：2仙族、2魔族、1人族。本人认为他是9级剧情中最难打的，之前一定把所有的召唤兽的忠诚度训成100。因要应付3次连续的攻击。没有时间给召唤兽再训练忠诚。而如果没有了召唤兽的帮忙，过关的可能性微乎其微。任务完成方法：魔吸，仙打。

蟠桃园的山鬼建议组合：2魔族、2仙族、1人族。先冰住主敌人，消灭完小的，再集中力量消灭主敌。


天宫敢死队。

10级剧情任务

在把9级任务给的金箍圈交给龙7孙悟空的同时，也得到了10级剧情任务——9生9死的考验。接触了这个终极剧情任务后，才知道10级剧情的恐怖。连续9个不同的对手不说，而且2个次次出现的小敌人都抗混乱，还有一个连封印也抗。真的很不容易打！

建议组合：2个魔族、1个仙族、1个女人族、1个男人族。女人族的毒是主要的攻击手段，男人的冰和混乱的熟练度一定要高。一定要准备血多抗物理攻击的召唤兽，血最少在30 000以上，忠诚度都要到100。然后就要看你的发挥和组合的实力了。

帮派篇

申请建立帮派，响应人数到达20人时，帮派就正式建立了。之后可以去长寿神庙挑战10神大阵，从而为自己的帮派获得帮派技能，赢得2个守护神。建议如果打败10神后，选混乱战神和大力战神作主、辅守护神。帮派的发展要靠帮里所有成员的努力，有了帮派守护神，帮众可通过捐献钱获得帮派技能，同时也为帮派的发展做自己应有的贡献。


九生九死最后一击。

帮战的报名时间：星期一零点开始。想参加帮战的帮派最好提早报名，因为只有8个名额，先申请的帮派可参加。帮战时间的安排：

星期五：7:30公布小组赛的对手，8:00帮战小组赛正式开始。

星期六：7:30公布半决赛的对手，8:00帮战半决赛正式开始。

星期日：7:30公布决赛的对手，8:00帮战决赛正式开始。

帮战的奖励：在帮派决战中胜利的帮派将获得高级根据地及金钱30万的奖励，第2、第3名将分别获得中级根据地及金钱15万、10万的奖励。所有参加帮战的玩家都可获得下周4个小时的双倍时间。

小组赛：参加帮派成员每人1000两，帮派声望加100。胜出帮派：留在比武场的每人获得5000两和1颗宝石的奖励，帮派声望加150，给帮派财产值增加8万。

半决赛：参加帮派成员每人1000两，帮派声望加200。胜出帮派：留在比武场的每人获得8000两和1颗宝石的奖励，帮派声望加300，给帮派财产值增加15万。

决赛：参加帮派成员每人1000两，帮派声望加300。胜出帮派：留在比武场的每人获得11 000两和1颗宝石的奖励，帮派声望加500，给帮派财产值增加28万。

在游戏里没有绝对的高手，我也远远没有到达游戏中的巅峰。只有在向下一个目标冲刺的同时，希望经过检验证明自己不是脆弱的。P





天使



作为全国第一批全3D的网络游戏，已测试数月的《天使》得到了大批玩家的好评，10月28日全新版本的《天使》与玩家开始了亲密接触，并计划11月15日正式进入收费的运营阶段。下面就让我们来讨论一下游戏中的经验技巧，希望《天使》的新老玩家都能从中得到收获。

成长之路

■北京 ANGER

人物属性创建

《天使》中一共设置有5种属性，相互之间虽然没有相生相克，但决定着人物将来的发展方向。每个属性象征着一定的意义，火：火热的力量；水：流水的智力；风：疾风的敏捷；电：闪电的意志；土：大地的生命。

每个人物都会在最初决定元素时回答4个问题，而每个问题都隐藏着3种属性，每选中一个属性，该人物的属性值就会增加3。也就是说，每个人物的属性点数一共有（4个问题，每个问题3个属性，每次选中+3点）36点。而这36点是怎么分配给5个属性的，就是回答问题的目的。

回答完之后，将你所得到的属性点数分类相加，一共是12点的属性，就是该人物的属性。当然，其余的点数会分配给其它4个属性，但是绝对不会有2个12点的属性。但是还有个属性是9点，那个是副属性，也不会有2个属性是9点的。

知道了自己的属性和副属性有什么用呢？对照前面所定的象征意义，你的人物的特性就定下来了。人物属性所象征的能力每次升级后+1，人物副属性所象征的能力每升2级+1。其余的3种属性会根据人物所选择的职业影响不同的能力。比如说：战士，火属性12，风属性9……那么这个战士每升1级+1的力量，每升2级+1的敏捷。其它的能力会根据其它的属性影响，但这已不重要了。

根据副属性，我们可以培养出不同的战士，战士最重要的是力量，因火属性是基本属性，副属性可以是土、是风，所以就有不同的战士被培养出来。

物品栏的扩展

《天使》可以让一个人物使用共4页存储空间，查看储存空间的快捷键是“I”。当创建一个人物时，除去自己身上的物品栏天使还提供一页储藏箱的空间，在每个城市地图上的红点就是储藏箱的地点。如果想扩展自己的储藏箱请到城市里风车处，到了那找到NPC说话，就会问你是不是愿意花5万元来扩展一页的储藏箱空间。需要注意的是，这个储藏箱是和你一个ID共用的，也就是说，你用一个ID创建了多个人物的话（最多3个），所有人物使用的只能是这一个储藏箱。要注意的是，只有人物等级在5级以上才能使用这个储藏箱。

而人物身上的空间也可以进行扩展，方法是去做一个任务，要求是等级在15级以上，不过15级时去做这个任务还是很危险的，可等到二十四五级以后再去，或者请一位高等级朋友帮你完成任务的战斗部分。任务是这样的：到贝城（就是城市名称的第一个字为贝的那个城市）的仓库去和NPCmm说话，接到任务，仓库就是风车图标的那个。从贝城左边的传送点出来到绿洲沙漠，绿洲沙漠的左下方有个传送点，进去到风之丘，到其左下传送点，进去后能看到个NPC（就在传送点附近，好好找找，NPC的名字都是白色的），说话后从地图的左边开始走，一圈圈绕到地图的中央，那里面有沙漠枪手，大概打死三四十个就差不多了，回到那里和NPC说话，能拿到“百夫长”，拿着这个东东回城里给那个NPCmm，就完成任务了，你身上的库存空间就扩展一页。



游戏中需要掌握的通用技巧

1.关于捡东西

在打怪物时一定要执着哟，因为如果你打掉了怪物一半以上血之后离开超过一定时间（一般是3～5秒），则后来打死该怪物的人得到物品的所有权。如果物品所有权归你，则上面冒黄色的热气，所以大家不要放过。如果物品的所有权归他人，则上面冒紫红色的热气，所以大家不要乱捡。如果有怪物或人阻碍你捡自己的东西，可以按住Alt键再用鼠标去捡，则不会受任何干扰。需要说明的是，如果你自动放弃物品的所有权，大概10秒后别人就能捡了。



2.关于钱和摆摊

钱扔到地上会按钱数显示为铜币、银币、金币；1001元开始显示为银币，10 001元开始显示为金币。当玩家到了10级后就可摆摊了，摆摊的东西不会被偷，但建议不要在城外摆摊，因为怪物会攻击你，而你又无法还手，你可以到城市里看看，那里有些集市，可以找到不少同行，一般在城里集市是最热闹的地方。摆摊的物品数量随等级增长，大约是每10级增加1个，但是显示在地面上被别人看见的只有前3个没卖出去的物品。

3.关于在《天使》中的自杀行为

无论在城内城外，能量（饱食度）降到0，人物会开始迅速掉血，直到死亡，所以大家不要选择饱食度降到0以后在城内静坐示威。通过食补的方法也可能造成自我伤害，吃辣椒粉会减生命，加魔法，一直吃也会造成伤害。



4.合成的方法

在《天使》里合成是让很多人都头疼的问题，有很多四五十级的人都在说自己合成不了，所以在这里说一下合成应该注意的问题。首先你要知道配方，要去行会学到合成技能（不是攻击技能哦），而且这个技能是要花钱去学习的，高级技能甚至要近10万的学习费用。学会了合成技能以后，就可以找找合成的配方来进行合成了。合成的配方网上很多，我这里发上那么一点点，但很多还要你自己注意收集。找齐材料后就可以进行合成了，以技师为例，在按I或D键弹出物品栏以后，在物品栏下面有一个太极样的图标，就是合成物品图标，点击后会出现一个合成的工具栏，在进行合成时有两种目的：一是做出一把新的武器，二是将现有武器加上属性。前者要将所有的材料都放在合成栏里，然后点合成就可以了。后者把要加属性的武器放到模板栏里，将加属性的材料放到合成栏里点合成。需要注意的是，在2级以上的合成等级合成物品时，如果配方正确而合成失败的话，是由于你的智力不足引起的一定几率的失败，这样会随机消失合成栏里的物品（模板栏里的不消失）。而配方不正确是一定失败但不会消失物品的。



一些任务

环保戒指

任务地点：安特兰斯左面传送点附近的马莱斯。

任务流程：1.收集10把锈匕首，得到20个桃子。

2.再收集10把锈匕首5次，奖励分别是2000/4000/6000/8000/10 000。

PS：一共是60把。生锈的匕首在蜗牛、兔子、布丁身上都有，兔子似乎多点。

3.收集5把锈矛5次，奖励是3200/4800/6000/8000/9600。

ps：一共是25把。生锈的矛在飞猪、玛米奇身上有。另外技师可以合成锈矛，公式：生锈的匕首×3+木头×1=生锈的矛×1。

4.收集4把锈斧5次，奖励是经验(与等级有关)，以及一个沙漠里的沙子。

PS：一共是20把。锈斧在飞猫身上有，SLM森林飞猫较多。

5.收集10把锈剑，得到最终物品：一个快速恢复SP的戒指。

PS：锈剑在飞猫身上有。完成这个任务后得的戒指效果不是很明显，但是总比没有要好很多。



白银、铅、铁矿石任务（一般任务）：

任务地点：贝尔施洛特武器店。

任务流程：每次收集白银、铅、铁矿石各5个，到贝尔施洛特武器店得到若干钱(每次90 000元左右)还有沙漠沙子4个。

PS：5次/10次/30次分别有硫磺的尘埃N个/20个树皮/金属布丁史莱母的皮。不过这个任务钱倒是不少赚，就是白银难弄，还有那个史莱母的皮是裁缝转职道具。

扩充物品栏任务（必作任务）：

任务地点：贝尔施洛特银行。

任务流程：1.从风之谷左下传送点到匹克峡谷。2.峡谷传送点旁的拜伦叫你在一小时内杀30个盗贼后，就是沙漠枪手。3.到风之谷那个蓝色的传送点进去后有很多盔甲熊。4.杀好后找拜伦要百夫长证明。5.回贝尔施洛特银行交差。



OK！上面说的东西就是大家在《天使》里都要经历的。最后，祝大家玩得开心。

《魔兽争霸Ⅲ》有奖战术征文9

对于《魔兽争霸Ⅲ》这款并不是以兵力多少来控制局势的游戏来说，初期的骚扰显得尤为重要。如果能在早期成功地打击对方兵力，抑制住对方经济，这样就为自己的发展赢得了时间、金钱，也为自己赢得了胜利的希望。

最快的脚步——《魔兽争霸Ⅲ》中的闪电战术



■北京 Love_Honor


发展一定要做到"快"。


丛林守护者在飞奔敌方基地。

闪电战术，这是所谓的Rush了。战网上最流行的方式就是用人类大法师+Footman扼杀敌方农民、兽人用箭塔围城等,这些战术早就是家喻户晓的了，尤其是在Battle.net这些高手鳞次栉比的地方。大家都势均力敌，你知道用，别人也知道防，根本达不到突袭的作用。我在这里向大家介绍的也正是那些鲜为人知但又能够有力打击对方的闪电战术。

NE的丛林守护者Rush大法

此招可对付除兽人族以外的另外3个种族，毕竟兽人初期有他们的地洞防御。像这种以扼杀敌方农民，打击敌方经济为主要目的，打击对方建筑为其次的战术一定要讲究一个字：快。要用最快的速度召唤出丛林守护者，并以最快的速度赶至敌方大本营。在这里，我必须提醒大家一下，这招并不适用于像Lost Temple这类非1v1的地图，仅仅适合于那些单挑专用地图。如果你真的觉得自己有那种运气，那么也可以试着用丛林守护者在Lost Temple这类地图上去探一探，也算是进行一次初期侦查吧。来到敌人大本营观察一下，如果没有英雄，那就不管别的了，有多少农民就杀多少，至于是用缠绕还是召唤树人就无所谓了。如果对方已经有英雄了，并且是那种强力英雄（比如Human的山丘之王、NE的恶魔猎人），那就得看看自己的实力了。如果自己当初选择的是缠绕，那就先Hit and Run，接着缠绕，又Hit and Run，只要微操作好点，一般不会出什么差错。此招在初期扰乱对方秩序，为自己巩固实力赢得时间，应该说也起到了闪电战的作用。

Undead的食尸鬼+僧侣的绝对快攻

看到这一快攻名称，你一定会很吃惊吧！没错，这就是Undead的一种快攻方式。当然这一招仅仅局限于一张标准的1v1地图上，并且是在对付NE时，因为另外3族初期都有防御措施，Human可以用农民变民兵，Orc有地洞，Undead同样也有僧侣和食尸鬼，而NE却只有那些没有任何攻击能力的小精灵。众所周知，Undead的开局只有3个僧侣和1个食尸鬼，本身并不强大，只有微弱的攻击力，但是由于你的对手开局根本就没有防御能力，因此完全可以来个突然袭击。直接将那3个僧侣和食尸鬼框住，再按下"A"键强行攻击敌人老巢（前文不是已经说过了吗，这是在一张标准1v1地图上，你可是知道敌人基地方位的），同时基地内生产两个僧侣，集结点定在敌人大本营。看到敌人基地里正在修建的月亮井了吗？不管别的，先把这个打了，到时候敌人有钱兵也出不来。此时基地内也要不断造僧侣，同时再建一个通灵塔。所有僧侣都应冲到前线支援战场，直到对方认输为止。这一招是我无意间发现的，最开始听别人说用一个食尸鬼去骚扰NE效果很不错，后来经过研究后，我发现加上僧侣更有效，尤其是当聚上10个以上的僧侣后，威力同样是相当猛的。


食尸鬼带领三个僧侣直奔敌军总部。


先将对手的月亮井销毁了再说。


僧侣围攻的壮观场面。

NE的恶魔猎人+月亮井杀人大法

大家一定知道，人类或兽人玩家常常在进攻时修建箭塔来掩护英雄。那么NE有没有自己的手段来掩护英雄呢？当然有，那个大块头防御塔不就很有威力吗？但是它需要建造猎人大厅，且又有昂贵的造价，对于初期资金短缺、兵力困窘的你能舍得花这笔钱吗？当然不行，那就换套方式吧。家中先修建一个英雄祭坛，然后造月亮井，基地内又出两个小精灵去离敌人基地不远的地方造月亮井，同时基地内也要不断造小精灵去伐木。英雄祭坛造好，立即召唤恶魔猎人并把集结点设在前线那两个月亮井处，同时那两个无所事事的小精灵也不能闲着，应去前线继续建造月亮井。恶魔猎人出来后，基地内也不能维持现状，在恶魔猎人赶至前线的同时也应该发展兵力、攀升科技，总之不能闲着。恶魔猎人本来就是一名强力英雄，在使用魔力燃烧时完全具备以一挑十的能力。这时对方也一定有英雄了，先看看他是属于哪一类的英雄。如果是魔法型英雄，那就好办，不管他身边的喽罗们先把他杀掉再说。如果恶魔猎人的生命值不够，或是魔力消耗完了，那就叫他回到那几个月亮井处进行恢复。这时对方肯定会误认为你的恶魔猎人回去了，就带着一些兵跟着你。既然有人敢跟踪，那就让你的恶魔猎人狠狠收拾他们一下。就这样，凭借着恶魔猎人的魔力燃烧和那些近在咫尺的月亮井的帮助，敌人肯定已经是全部被歼灭了。如果他还不肯退出，那就等其他兵种来一一解决吧。虽然这种方法看起来很好用，在游戏初期就能有效地打击对方乃至打败对方，但一旦在修建尚未成型就被敌人发现，那么损失是不可估量的，不光失去了那些用金钱堆砌的建筑，而且还失去了与对方抗衡的能力，导致全盘告负。我必须告诫大家：这种方法可以适当地用一下，但是一定要慎用！

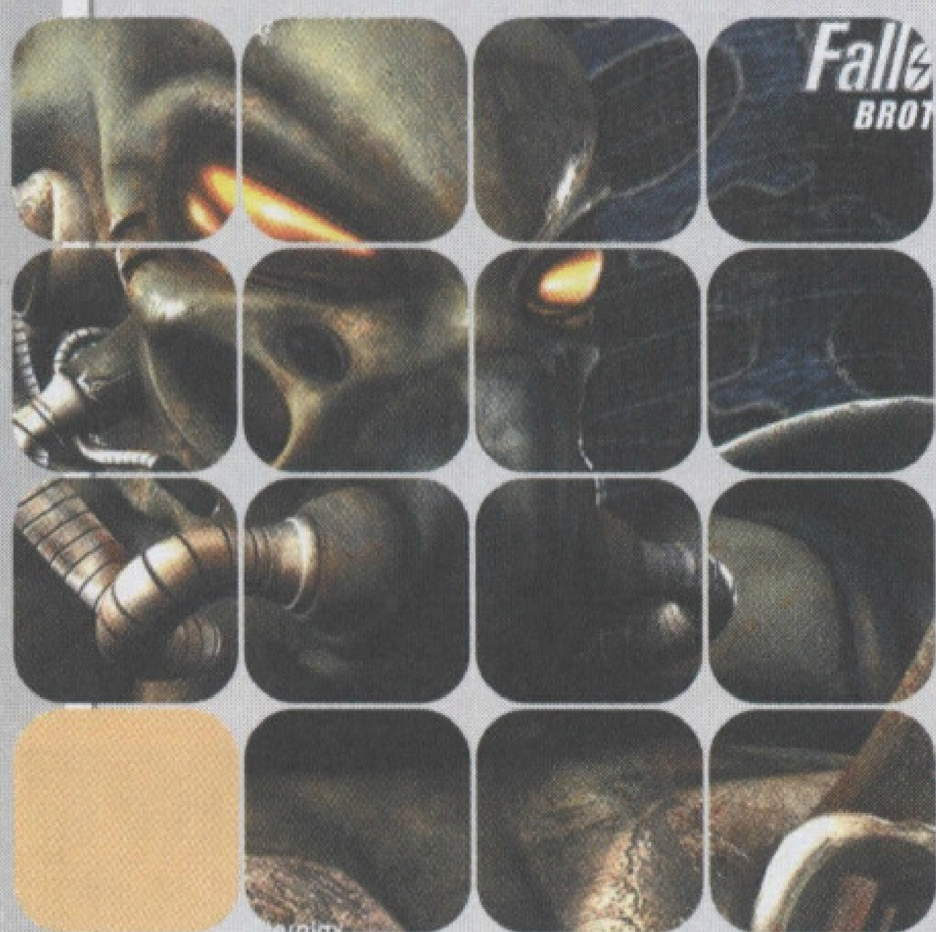

小精灵在敌人基地的山坡下兴建了两个月亮井。


恶魔猎人赶至前线，开始了屠杀。



类似的这些闪电战术还有很多，比如：Orc的剑圣+分身的快攻法、Human的圣骑士+农民+Footman的快攻战术等，这些都是玩家们在进行游戏时即兴发明的一些实用战术，在此就不一一举例说明了。只是我一定要告诉大家：创意是必须要有的，尤其是在这种需要靠脑子来玩的战略游戏中，突如其来的灵感往往会带来超凡效果。但创意也要同实际相吻合，不能将创意运用得过于夸张。希望大家在看了我的文章后能得到一些启示，创造更多实用新颖的打法，使自己的水平更进一步。


恶魔猎人可以利用山坡下的月亮井补充法力和生命力。



时间不逝 圆圈不圆

■上海 loki

"War,War never changes……"

每次我都会将这段开场白听完，那浑厚的低音，尤其是在宁静的夜晚，我爱上了这片废土，它可以让我暂时忘记这个世界的烦恼，去到另一个世界……就像JET。

我喜欢游戏，各类的游戏，但恐怕没有一种游戏能给我如此真实的感觉，虽然发生在久远的将来，但它对于人性的诠释仍是那样贴近。这里没有性格丰富的NPC，没有花哨的图像、悦耳的音乐，也许它有些血腥，但每个人表现出的冷漠却让我感到如此亲切。在去除了表情、声音之后，这就是一个赤裸的真世界，一个由金钱利益充斥的世界。

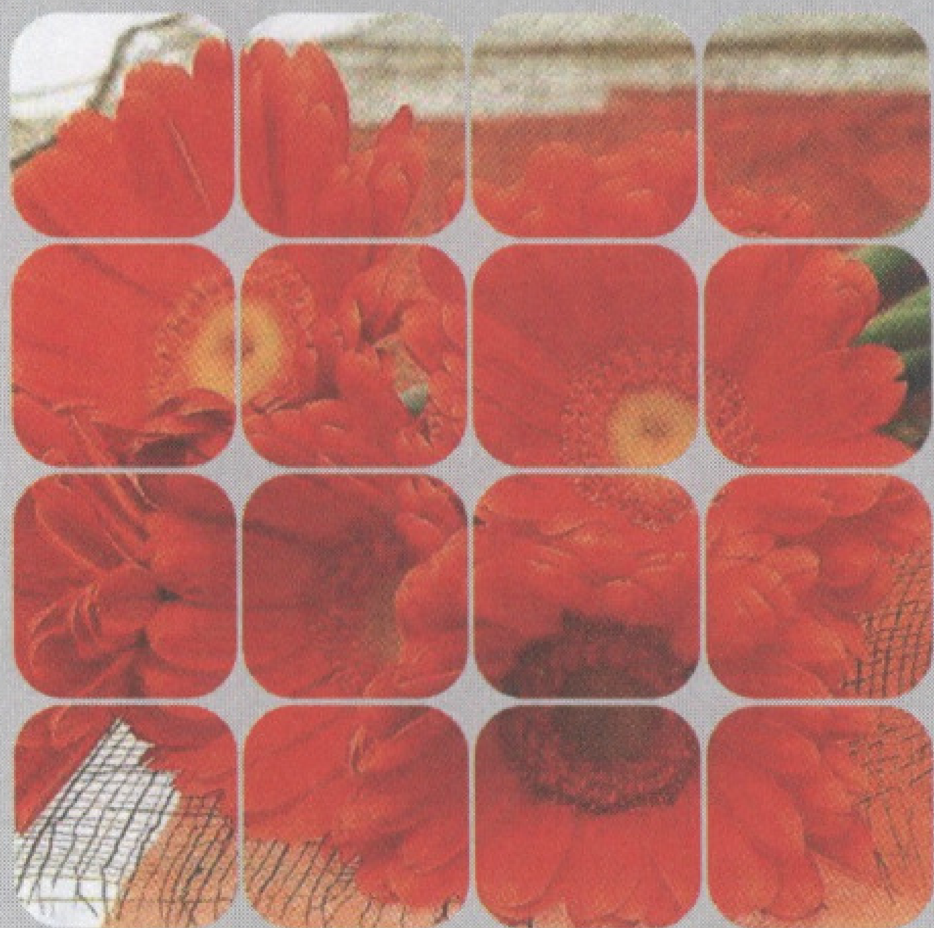
白天在纷繁的现实中迷失自己，在一堆真实的、虚假的笑脸中工作、生活，在那里我不是英雄，只是一个普通人，需要接触遇见的每一个人，配上对白、感情。四周是一望无际的荒漠，就像人性。没有信任、只有利用，利用你的弱点、你的怜悯、你的虚伪……还有软弱，周围的人们带着关切的表情见证了我的童年、少年和青年，探听我的内心，掌握我的隐私秘密，使得我只能夹着尾巴做人，完全失去自我……

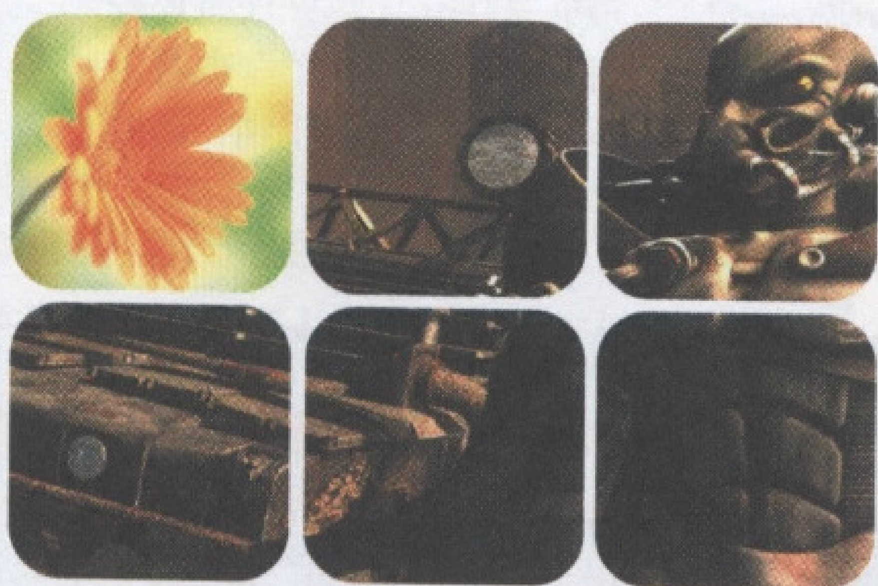
晚上回到熟悉的废土，望着那片永远的土黄色，做着自己的梦。经过一个又一个村庄、城镇，经历着无尽的战斗，我用自己的意志去处理问题，我看见了不同的世界，听到了欣喜的欢呼，完成一个个困难的任务，但我改变不了他们的命运。对于游戏来说，我只是废土上的一个过客，不管怎么努力、怎么投入，始终只会是被接受、受欢迎、偶像……但永远只在四周徘徊，融入不了他们的世界，他们感激我但不会留下我，所以我只有四处奔波，和现实中完全一样。

每个村庄都有自己的结局，我或者可以改变由生到亡的过程，却无法改变他们的命运。蜥蜴城，一个僵尸的聚集地，正因为电力的衰竭与废水而消亡，是我的出现解决了废水，修好了电厂，甚至还发现了提供更多电力的办法，但最终那些强大的电力害了他们，使得他们成为地下庇护所的奴隶，从此在地图上消失。瑞丁城，一个出产金矿的小镇，沦为三大势利的桌上蛋糕，权利、利益、毒品、怪兽，每样事物都似乎要毁了它才甘心，我的出现似乎是个转机。销毁了毒品、清除了怪物，但多年后随着金矿的开采殆尽，这里再次成了荒漠。破碎丘，各种族的汇聚地，僵尸、超级变种人以及人类在和平的表相下，一场腥风血雨正在酝酿。我可以解决每一个种族的阴谋，但无法改变种族间永存的敌视心态，于是在我离开后这里也不可避免地消失了……游历这些地方的时候，我得到了高额的经验值，在看了攻略之后，才知道什么是最好的结局。但到了下一次重新投入游戏中时，我仍无法作出抉择，原来即使能预知未来，人们也未必会选择正确的答案。

废土——永远的废土，我只是一粒被风吹动的沙砾，会留下一道淡淡的痕迹，供后人追忆、幻想，我知道自己最后的命运：我带回了水源，可他们最终还是抛弃了我，因为他们害怕我从外界带回的信息，害怕我的改变。愚蠢的人们，他们害怕我用武器解决问题的观念而拒绝作我的朋友，难道就不怕我成为他们的敌人吗？自私的人们，不管在废土还是现实中，那些自私的近乎愚蠢的事随处可见，而我正慢慢地接受这个事实。我的使命是找水，从最初离开的村庄开始，多年的教育已经让我变成一个只会完成任务的人，我从不问为什么，不问为什么工作、为什么学习、为什么这样或是那样，因为我知道探究根源是毫无意义的。但游戏中的一切似乎都是现实的缩影，我只有不断地争取才能维持生存，必须不断升级以应付更大的挑战。只要有一次失误就可能令我从人们的视野中消失，不管我将来成为一个如何有影响的人，划过一道多绚烂的生命线——终点永远是回到起点。

周围全是冷漠的人们，在废土中，我是获选者，是伟大的命运选择了我，同现实中一样，有一面镜子裹在我的周围，使我眼中看见的都是流动的EXP、金钱，我甚至怀疑自己的瞳孔是否是沙漏型的。一把邦瑟





锤12 000，一只蝎子EXP100、一个强盗EXP1000，我忘了他们是同我一样的生命。即使是在废土，一片核战的废墟上，仍然需要信任与希望。战争仍是这里的主旋律，掠夺、摧毁、相互残杀，不杀人你无法生存，我打开日志，巨大的数字令我慌张，这是在现实中吗？我居然杀了这么多人，这原本只该是一个游戏吧，一个令我忘记现实的游戏，一个让我宣泄自我的场所，它是现实的背面。我憎恶那些低着头卑夷苟且偷生的男人，那些强颜欢笑出卖灵魂的女人，于是我将现实的不满全部嫁接在了那些肮脏的生命上。在城镇里我举起了转轮机枪，喷出的火舌将一切淹没，但是很快我调回了进度，那死气沉沉的街道令我恐惧、颤抖甚至于要发疯。我没有离开他们的勇气，现实中没有，游戏中也没有。我需要他们的生气，原来正是由每一个看起来没什么区别的人才组成了世界，他们都是沙砾，都会划过自己的轨迹，在时间的洪流中被抛来抛去，像我一样。

不知从何时起，我爱上了墓地，那些墓志铭是这片废土上唯一有乐趣的地方。我长时间停留在墓碑旁，就像走进了传说中的花园，在那些充满着灵感的文字中流连忘返：

“此处的字不知被谁刮去，显得模糊不清……”、“XX享年101岁，好人却不长命”、“闪电击中了XX，有时被神选中也未必是好事”、“XX是个无神论者，生前无所畏惧，只是死后找不到归宿”……

我承认我打扰了死人的安宁，甚至曾想过掘开每一个坟墓，探究一下那些埋藏在心底的秘密，但最终我放弃了，理由很简单，那样会背上一个“盗墓者”的恶名。虽然也许我能够逃避惩罚，可它却像巴普洛甫的铃声一样阻止了我，令我紧握着铁锹的手因用力而发白、颤抖。耳旁传来唐朝的歌声：“不再理会尘世忧伤，抛开一切，走进天堂……”。

废土不是天堂，无法让现实的心麻痹，因此废土中也需要JET来忘记忧伤。就像现实中不抽烟一样，我天生抵制这种毒品，从没想过要越雷池半步，甚至连调进度的勇气都没有，总有个声音在耳边回响：“这是错的……”

渐渐的，我开始发现虚幻的废土并没有带给我不同，我仍是现实中的我，仍在善的轨道上前进，没有出格、没有惊奇，有的只是深深地无奈。那些毒品、妓女对我只是摆设，我仍在扮演着现实中的自己，哪怕手中有枪。于是开始盼望有个结局，一个天亮的结局。终于有一天，再次回到起点，那个小村庄，迎接我的是满屏死尸，那些曾经令我厌恶、感动过的人们如今都已成为过去。是不是应该报仇，还是……我有了一种冲动，为每个人写上一段墓志铭，用我的方式诠释他们的生活：

“这里躺着茉莉姨妈，她不必再为脸上的疤痕烦恼了。”

“飞烟，爱迷路的小狗，此刻正迷失在去往天堂的路上”

“比利常说拳头不能解决问题，他是对的，只有枪能够……”

“玛丽，因为爱人的被杀而责怪上帝是错误的，上帝不会让相爱的人分离……”

……

27座墓碑，包括我自己的，现实中的痛楚已经太多，而游戏中的废土再也没有了目标，是该离开的时候了。时间不逝、圆圈不圆，在起点结束也许是最好的结局，这里还将是一片废土，希望还在，生命也还在，只是我看不见了。也许冷漠并不来自于他人，而是出自内心，透过我的眼睛到处都将是一片废土。远处一簇雏菊正在风中摇摆，第一次我的眼中看见了活力，来自于无尽生命的活力，那是另一种眼神、另一个世界。这本该是一个颓废的结局，但雏菊的出现打乱了我的思维，也许还有另一种生命，废土之外的现实。

亲手刻完自己的墓碑：“这里埋葬着一段回忆，远去的人找到了自己的归宿，他的过去与众人同在……”轻轻放入雏菊，盖上尘土，关上电脑，伸个懒腰，东方已经发白，明天将会是一个崭新的开始。P





硝烟散尽，本年度游戏大作几乎全部发售，在万圣节前，我们迎来了多部期待中的大作：《神话时代》（Age of Mythology）、《极品飞车——闪电追踪2》（Need For Speed：Hot Pursuit2）、FIFA 2003……也许还有更多的大作，如《寂静岭2》（Silent Hill2）、《虚幻Ⅱ》（Unreal Ⅱ）、NBA 2003等，因此对应的“补丁”也将相继推出。当然，由于近期大作频频出现，很多补丁都没来得及收录，不过只要大家继续关注补丁铺，再多也一样会陆续收录进来。

■游侠补丁网　三枫

FIFA2003补丁

首次采用双CD的游戏容量，因此游戏也有了很大调整。画面也许已经不再重要了，而游戏性绝对是FIFA系列中最值得研究的特色，此次FIFA 2003在这方面的调整让很多玩家都非常满意，控制人物的感觉已经不逊色于“实况”了，并且在很多细节上都加以改进，操作也更容易上手了。

使用方法：最大安装游戏后，复制子目录\Fifa2003cd下的可执行文件Fifa2003.exe到游戏目录即可。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

FIFA2003官方游戏编辑器

作为FIFA系列的最新作，此编辑器可以说集成了游戏中所有相关资料的修改，包含任意球队中球员的属性、球队的经济情况、球场等，并且可以安装更多的插件以达到更完美的效果。

使用方法：先运行子目录\English下的可执行文件English setup.exe，然后执行Artsetup.exe，最后在开始菜单中启动程序即可。

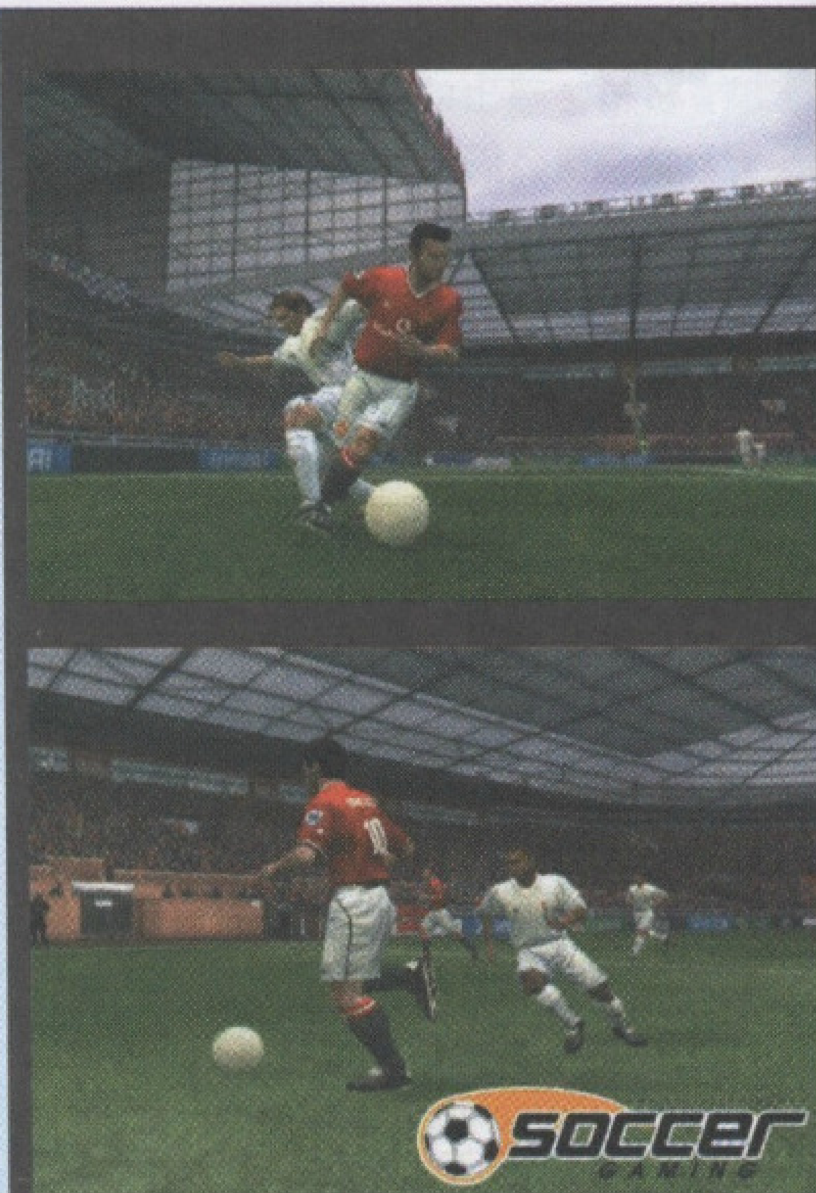
补丁效果：包括球队、球场、球员等属性的编辑功能。

《虚幻竞技场2003》v2136升级档完美安装版
Unreal Tournament 2003

《虚幻竞技场2003》在整体表现上已经有很大提高，此次升级主要是对游戏过去庞大的电脑AI进行了调整，因为电脑控制的角色自身拥有属性点，并且会因属性值的高低而有不同的表现，但是也因此导致在程序设计上会有一些Bug。对于单人模式中，这些Bug可能会造成很大影响，所以及时升级绝对是有必要的。

使用方法：先运行子目录\Unreal20032136\UT2003-Patch\System下的可执行文件Setup.exe升级，然后复制\Unreal20032136\Crack目录下的可执行文件UT2003.exe到游戏目录。

补丁效果：修改关卡模式下部分关卡电脑AI有不正常表现的情况，修复跳跃时攻击错误的问题。









《文明Ⅲ——游戏世界》v1.04f升级档
Civilization Ⅲ：Play the World

资料片中加了8种新文明，每个文明有各自的领袖和特有单位，这些单位都独具风格。由于是资料扩展版，游戏一定要在原版的《文明Ⅲ》基础上进行升级安装，由于资料片增加内容比较多，汉化包无法同时发布。

使用方法：先使用子目录\C3e104f下的官方升级档Detail.cfm升级到v1.04，然后复制可执行文件Civilization3X.exe到游戏目录。

补丁效果：修复新文明部分建筑功能错误的Bug。

《神话时代》补丁
Age of Mythology

号称《帝国时代Ⅲ》的《神话时代》，无论是剧情还是画面，都已经又一次达到新的境界，尤其是开始的那段动画，可以说给以人无限遐想。游戏不但拥有“神技”，还有各种神话时代才会有的生物，并且你可以控制这些生物。比起普通士兵，它们更具攻击能力。说也奇怪，《神话时代》对于微软最新的操作系统XP兼容性却十分不好。

使用方法：最大安装游戏后，复制子目录\Aomcd下的可执行文件Aom.exe到游戏目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《神话时代》所有关卡激活器
Age Of Mythology

从画面来说，《神话时代》可以说是3D版的《帝国时代》，在画面上延续了原来的风格，但是采用了全新的3D引擎，在视觉上又有很大的提高。当然游戏的主要变化还不止于此，种族升级的设定可以说有很大改变，每次升级都会有不同的选择，并且对应可生产的兵种也会有影响。

使用方法：复制子目录\Ageofmyth-c下的所有文件到游戏目录。

补丁效果：开启所有《神话时代》关卡选择。

《钢铁风暴》3项属性修改器
Iron Storm

这款游戏在画面、效果等设计上非常出色，第一人称、第三人称的视角转换也同样容易掌握。唯一的问题就是在关卡难度和提示上不够明确，除此以外，就是没有其他的单人游戏模式，不过多人模式下连线作战还是很有乐趣的。

使用方法：先进入游戏，然后运行子目录\IS3trn下的可执行文件R-istr3.exe，开启修改器即可。

补丁效果：无限生命、无限弹药、增加射速。

《极品飞车——闪电追踪2》所有关卡全部显示补丁
Need For Speed: Hot Pursuit2

游戏共有热力追踪模式、竞速模式、锦标赛模式，每种模式都有自己的特色，当然靠实力自己完成所有关卡也不是难事，只需要一定的时间和精力就可以完成。此次的热力追踪模式再次给《极品飞车》系列带来全新的感受。

使用方法：复制子目录\Nfs6all下的Ali.sav文件到桌面“我的文档”中EAGames\Need For Speed Hot Pursuit2目录。

补丁效果：激活所有关卡地图。

《英雄无敌Ⅳ》v2.2升级档
Heroes of Might and MagicⅣ

虽然2.0版的《英雄无敌Ⅳ》已经拥有多人联线模式，基本可以让那些玩多人游戏的玩家满意了，但是针对游戏Bug的升级档依然不会间断，2.2版也正是因为这个才发布的。

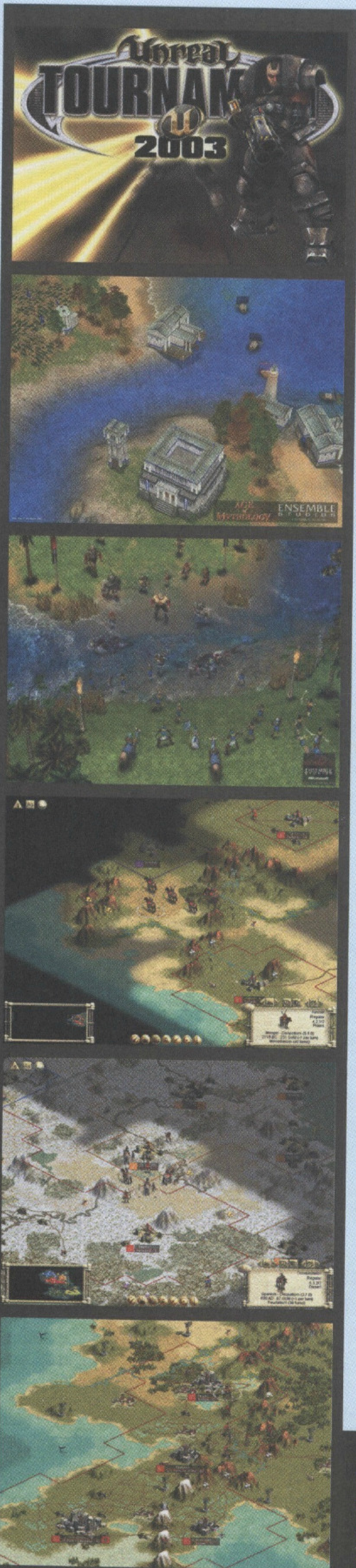
使用方法：使用子目录\H422下的官方升级档Hheroes4v20to22uk.exe升级，然后复制可执行文件Heroes4.exe到游戏目录。

补丁效果：修正隐身魔法效果错误的Bug以及自动战斗时会出现错误战斗AI设定的问题。

《英雄无敌Ⅳ——极速风暴》v2.2升级档
Heroes Of Might And MagicⅣ: The Gathering Storm

既然有了原版，对应资料片的2.2版升级档也不会错过，由于资料片包含了《英雄无敌Ⅳ》的所有内容，所以2.2版以后的《英雄无敌Ⅳ》补丁将只放资料片的对应升级档，因此建议大家都升级到新版。

使用方法：使用子目录\H4EX22下的官方升级档Heroes4v20to22GSus.exe升级，然后复制可执行文件Heroes4.exe到游戏目录。



补丁效果：修正隐身魔法的效果错误的Bug以及自动战斗时会出现错误战斗AI设定的问题。

《地球时代——征服艺术》汉化包
Empire Earth: The Art of Conquest

作为《地球时代》的资料片，《征服艺术》除了新增剧情关卡之外，还加了新的单位兵种，整体效果还算可以。由于一些剧情模式的文字对话是和图片集成在一起的，所以此汉化包并没有汉化剧情（感谢网友soonco以及游侠网幻文联合制作）。

使用方法：复制子目录\Eepackgb下的Language.dll到游戏目录。

补丁效果：完全汉化英文版《地球时代——征服艺术》。

《英雄传说Ⅳ——朱红的泪》（中文版）物品修改器

说到DOS版的《英雄传说Ⅳ——朱红的泪》，相信很多玩家都非常熟悉，而本次是新天地重新汉化的Win版。由于是老游戏，对于很多玩家来说只是再一次体验《英雄传说》系列中那种独特的魅力。

使用方法：运行子目录\Ed4edit下的可执行文件Ed4.exe。进入游戏后切换回Windows，开启修改器并去掉“自动模式”的勾，查看并选择你所需要的物品，在所需物品前打勾（可自行修改数值），返回游戏即可。

补丁效果：可修改游戏中物品及数量。

《轩辕剑肆》完美运行补丁

作为《轩辕剑》的新作，已经上市几个月了，其中全3D游戏画面是令部分玩家不甚满意的原因之一，还有就是有不少玩家都无法运行游戏，虽然画面引起的争论非常多，但是《轩辕剑》系列的游戏性却并没有降低，甚至有很大提高，此补丁提供了繁体和简体两种补丁，对应版本使用补丁即可正常运行！

使用方法：复制子目录\Swd4Crack下的可执行文件到Swd4_big5.exe和Swd4_gb.exe到游戏安装目录，针对不同字体改名为SWD4.exe即可。

补丁效果：解决部分系统中无法运行游戏的问题。

本期部分补丁将收录于《大众软件CD——大众游戏》2003年第01期。
本期补丁下载网址：http://game1.zj.cninfo.net

本期秘技由新浪网游戏世界提供。http://games.sina.com.cn/

《阿玛迪斯战记》内存修改法

修改时间分为战斗时和非战斗时，因为内存地址不一样。钱在非战斗时修改，用模糊查找可以找到。

非战斗时罗格的三围参数修改：把装备全卸下来，选择“查找单字节”，输入“0X46 0XEC 0XFF 0XFF”，会找到10～20个地址，这个是装备地址，上面有两行FF FF，后面是等级地址。我当时是7级，数据是BE 13，然后是00 00，后面还有一个数据不知道是什么，接着是经验值，以上都不需要修改，以下的所有数据都可改为00 35，每个00 35中间有00 00，不能没有，最后就是这样的格式：00 35 00 00 00 35 00 00 00 35……这样一直改到最后一个B9 13（B9 13的数值为0，被加密了），这个B9 13不要改，是装备地址之一，这里面有很多00 35都是战斗时被施加的状态，有好的也有坏的，比如加强防御或中毒等，进入战斗时会被修正，所以可以乱改。

战斗时罗格的三围参数：按照上述方法即可，需要注意的是后面原来有很多B9 13，有许多是不良状态的地址，所以最好一次修改两个，出现不良状态就改回来。不良状态的症状为：头上出现z字，身子乱抖，身旁出现小图标不停转圈。如果你在战斗中被施加了不良状态，可以进内存修改回来，一般数值是BA 13。

以上是两种修改方法，不过最好是在非战斗时修改保险一点。

中世纪——全面战争

在游戏中可以输入以下密码：

mefoundsomeau：所有省份获得金
mefoundsomeag：所有省份获得银
mefoundsomecu：所有省份获得铜
viagra：所有省份获得铁
matteosartori：地图全开
deadringer：获得100万金钱
worksundays：快速建设
badgerbunny：开启所有单位及建筑
conan：扮演叛民

《反恐特警》最新发现

大家都有没钱的时候，去卖手枪？太慢！试试在没钱的时候按一下键盘上的“PageUp”……哈哈，你现在就是暴发户喽！

终极刺客2——沉默杀手

首先用任意文本编辑器打开游戏目录中的Hitman2.ini文档，增加如下一行参数：
EnableCheats 1
然后在游戏中输入以下密码即可：

IOIRULES：无敌模式开关
IOIGIVES：获得所有武器及物品
IOIHITLEIF：恢复生命值
IOISLO：慢动作模式开关
IOIER：爆炸模式开关
IOIHITALI：阿里模式开关
IOILEPOW：特殊攻击模式开关
IOIGRV：重力效应开关
IOINGUN：射钉枪模式开关
IOIPOWER：超级力量
IOIEQPWEAP：获得弹药

敌后敢死队

在游戏中首先输入“cheatcheat”开启作弊模式，然后只要输入以下密码即可：

ammo：弹药无限
godmode：无敌模式
fly：飞行模式
invis：隐形模式

皇帝——中国的崛起

在游戏中按Ctrl＋Alt＋C开启作弊模式：

I win again：我方取得胜利
Kill Enemy Units：杀死敌人单元
Gimme Goods：增加资源
Glub Glub：灾难（洪水）
Shake Shake：灾难（地震）

镜子战争

在游戏中按Ctrl+Alt+C开启作弊模式：

silentrain：下雨
youllpay*orit：失败
gloryandl：胜利
crazydogsclub：全狂暴
letsgetsomething：全军武器变成音速剑
moveyohead：地图全开
dontwastemp：不减MP值
ppallippIli：占领/生产/升级/转职加快
issioaccompli*ed：所有单位升到50级
poweroftrue：无敌且不受状态变化影响
gosomemoney：得到资源
princess：生出一个公主

地球帝国

工程师的妙用：

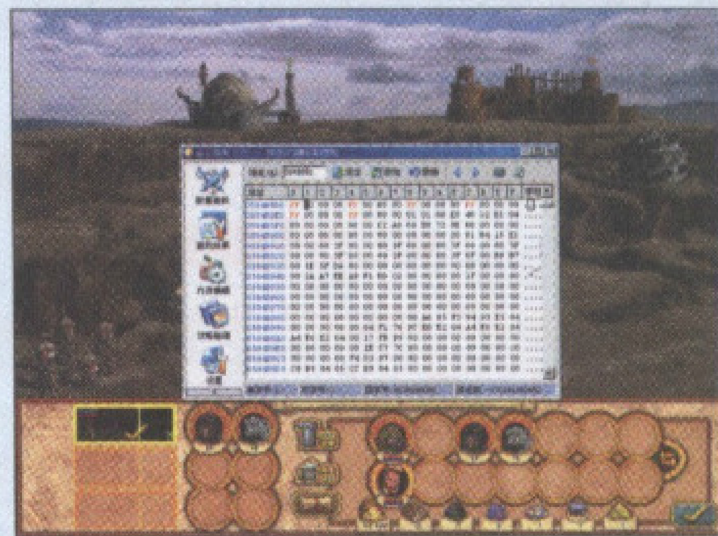
在自编战役里，给自己几个工程师（陆地单位），然后开战。一开始，让一个农民造一个村落，在他开始造而未完成前让这个农民去采粮食，然后让工程师来帮他造村落，完成后让工程师采粮食。这时，好事发生了，工程师以大概每秒采集4点粮食的速度工作，够快吧。

很可惜，粮草堆很快就采完了,接下来我们还能让工程师干些什么？对了，采金不是很难吗，让工程师干呀。但是点工程师去到金矿边他却不工作，老办法，生产一个农民，让这个农民来金矿边造村落。在他开始造而未造完时（进度未满）点他去采金子，然后让工程师来完成那个村落，再点工程师去采金子，你将会看到工程师以同采粮食一样的速度采金子。

《魔法门Ⅸ》终极秘技

在训练大厅中的属性药水和黑色宝箱（在一个木制的两面可以砍烂的“集装箱”内）是无尽的，每次进入后只需要打3只僵尸和4只蜥蜴勇士就可以了。宝箱内都是圣器、神器和成套装备，我只用半天时间就将属性提高了很多，并且每位角色都装备了一套甚至两套专属的成套装备，多余的都卖了，训练完成后（实在撑不住了），不但天下无敌，同时也富甲天下了！

金山游侠2002 教你如何修改《英雄无敌Ⅳ——极速风暴》



《英雄无敌》系列可谓是3DO的招牌大作，在进行这个游戏时经常会为了召唤雇佣兵所需要的矿石和金钱感到头痛，虽然钱不是万能的，但在游戏中没钱却只有死路一条，更别说破关了。下面就让我们来使用“金山游侠2002”开始《极速风暴》的修改旅程吧。

首先开启金山游侠2002，进入游戏后关卡后查看城堡内的各种矿物以及金钱，呼出金山游侠。在“查找”里输入刚刚看到的金钱数值，搜索后会看到很多分析出来的地址，回到游戏中花掉一些金钱，把变动后的金钱数值输入到游侠的查找窗口内进行二次搜索，这次将会搜索到准确的金钱数值地址。找到地址后进行地址编辑，输入99 999后把数值自动锁定。接下来开始修改各种矿物资源，跟金钱的修改方法一样，但是在输入数值时直接输入一组数值13 13 5 7，这时游侠将帮你查找出矿物资源的有效地址，编辑地址内存把所有的矿物都改成FF，这下资源就变成255了，足够各位大侠建造你们的无敌王国了。如果仍然感觉不够可以改成FF FF，这样资源就变成了65 535，以后再也不用为了可恨的资源和金钱感到发愁了。

我为游戏狂

林晓：今天由我担任聊天室OP。什么，要走？来人，关门！熄灯！上蜡烛！干什么？咱们聊天啊。



江苏 吕逍遥

仙剑二就要上市了，我太激动了！喜极而泣！但我是个纯纯粹粹的路痴，到时候能不能出个《仙剑二攻略宝典》什么的给我指一条明路？在此先谢过大编小编们了。

OP：等待了那么久，仙剑迷恐怕都望眼欲穿了。但是，大宇总想将仙剑二制作得更完美一些……没办法，大家还得继续等。至于攻略，等着看《大众软件》吧！

山东 姜鉴

天冷了，编辑们可要多穿衣服，保护好自己。因为，你们已经不是自己的了，你们是所有大软Fans的了！对了，能不能告诉我《反恐精英》服务器的IP地址，我和电脑作战已经腻味了，很想尝一下Internet上对战的刺激，但一直未能如愿，万能的编辑啊，帮帮我吧！

OP：原来说了那么多好话就是为了……唉，只有上帝是万能的。到中国CS联盟（http://www.ccsk.net/）去看看，说不定能找到你需要的。

北京 小笛

CS依旧在笑傲他的江湖。CS是一款很棒很棒很棒的游戏，连我爸都在玩耶！而且他还老是用AK－47六亲不认地把可爱（可怜没人爱）的我"消灭"掉……555555……警匪本是同根生，见面相煎何太急！还有，他还与他的同事组队，向我以及我的同学们挑战，通常是他的同事们逐个发出惨叫后，形成老爸被我们围在中间的大好局面，呵呵！

OP：若干人一定会羡慕你有如此老爸，看来，CS还适合家庭娱乐……

辽宁 组奥林

我喜欢《百战天虫——世界派对》，当你用2个虫虫干掉16个虫虫时的成就感不是一般游戏能比拟的，这个游戏也许永远都上不了榜，但我会永远支持它，我爱百虫！还有《极品飞车——保时捷之旅》，简直就应该得全球最佳产品推广奖。19期杂志里的那篇《谁在PC里放了定时炸弹》的文章我最不喜欢，其实是那篇文章写得太好了，以至于让我都开始害怕起电脑来了。生铁、司马平安，要是我因此得了电脑恐惧症我会恨死你的！

OP：汗，生铁，快带司马来看！

上海 阿怪

我要为网络游戏中千千万万被虐待过的还有正在被虐待着的怪物击鼓伸冤。就因为我们长得丑，你们那些所谓的英雄们就成天拿把剑或者其他什么乱七八糟的东西对我们又砍又砸。还说我们弄坏了你们的装备（没天理啊！也不想想怪物们的命重要，还是你们的那些破玩意儿重要啊！），我们也可怜，哪个怪物没父母，哪个怪物没兄弟！更要命的是，你们打完了还要抢我们的钱，抢完了居然还说："这怪物身上钱真少！"

我……（不说脏话，不说脏话！）强烈要求网络管理员给我们优惠待遇：工资跳三级，奖金翻三番；医疗补贴、精神与肉体伤害补贴、私房钱被抢补贴等等一项都不能少，并且成立怪物工会，每年带薪休假三个月……不好！兄弟们，那帮英雄又来了！快！趴下！装死！

OP：为了成就英雄的伟业，阿怪你们就做一回牺牲吧，要不，英雄们那儿有用武之地呀。

我游戏我评说

贵州 龚修竹：《疯狂坦克2》——说白了就是个能调节角度和力度的游戏。

北京 Drean：《仙剑奇侠传》——数载情不变，只愿与伊见；不观新人面，惟见旧人颜。

北京 汪涛：《突袭Ⅱ》——这么经典的游戏，为何榜上无名？天亮以前一定要消灭敌军完成任务！为了胜利苦一点，累一点算什么！

山东 袁泉：《三国赵云传》——不知道赵云骑马狂K大菠萝是啥感觉……

寻人启事

北京网星射手座 南哥：在魔力宝贝里2个月了，终于可以去看雪了。剑士真的好难做，你看，我这剑士却整天都背着一把弓箭跑（自从28级时用坏了那把3级剑后，就再也没有遇到过做剑的兄弟），没有称手的兵器还不说，最可怜的就是练级时常被同伴骂："为什么不用乱射啊？你要害我们多挨打啊？"我只能说："我是剑士。""那你拿把弓干什么呀？"唉，又要解释一遍了。所以我想请大家帮我找找有没有做弓箭的朋友，我们换片长期合作啊！我的QQ是（好像有做广告的嫌疑，别打我，来回解释真的是好麻烦啊！）36053634。呵呵。

儿歌新编

精灵高手笑嘻嘻，闲着没事搞作弊；
倒霉了，被抓了，精灵人物降级了；
花钱了，白干了，以前都是白砍了；
叫天了，喊地了，心里滋味难受了；
删号了，省钱了，以后不用再砍了。

江苏 107工作室





玄天：三十六计新解

借刀杀人：用一个陆战队员把一群狂徒引进Zerg的势力范围内，然后……（为牺牲品默哀！）

一箭双雕：把蜂鸣器放在几个巡逻队的必经之路上。当他们聚会的时候，工程师将一颗手雷抛了上去……（一箭几雕？）

釜底抽薪：将军，挡住战象和魔鬼战车的突击，我率喷火坦克和狙击手去端进化者的油井！（战争风暴刮过的地方，只有真正的王者可以生存……）

先发制人：周一的太阳升起来了，亡灵巫师冲进了德鲁伊驻守的城堡。独角神兽、金龙替下了损失惨重的行尸和阴魂……（什么？他们才刚到周日！英雄无敌3里的时差吗？）

擒贼擒王：蒋干率200武斗兵去缉拿姜维。姜维一夫当关，哈哈一笑，军师许使了个快速集气，接着连放了3个狂雷天牢。在200士兵还整装待发的时候，蒋干已经在一阵眩目的光芒中消失了……（关羽怒：小儿狂妄！我一鬼哭神号兵将全杀！）

借尸还魂：刚复活的野蛮人无助地寻找着——我的尸身呢！那么多金色装备，555~~~~（那是魂吗？）

斩草除根：怎么还没有过关啊！地毯式搜索！原来树林中间还有一个兵！（有时玩红警比走迷宫还难，晕……）

李代桃僵：激光制导还没有修好！怎么办？少校，你架着装甲车，突出重围逃生去吧！（可惜，C&C最高级别电脑的AI依然太低，一定会全军追击的……）

欲擒故纵：游幻北、魏双禽——宁公子，白起已掌握在我们的手中了，你先去练级吧，回来后咱们一起把他解决了！

OP：怎么才有九计？剩下的呢？呵，玄天逃之夭夭了……



爱染明王：魔王培训教程第2讲

魔王1：老师，我干吗要绑架那个公主啊？我亲爱的梅杜莎为此已经有三百年都不理我了！

真·隐藏BOSS（以下简称“真”）：哎，不是说了么，有些事是无法解释的……

魔王2：老师，我为什么不能先把那个勇者干掉啊？非要等到他能打倒我时才跟他打？

真：哎，你怎么连这个也不知道啊……哦，对了，我有个很重要的东西忘了给你们看了，来来来，我读给大家听一下，然后再问问题。这就是“RPG世界守则之魔王篇”——

1.不可以欺负比你们弱小的勇者。要有大将风度，即使你的手下都快被勇者杀光了，也不可以插手，更不可以偷袭。

3.不必在乎你的招式有多帅，你只要注意你死时有多少背景特效就可以了。

4.请随时携带足够的钱和经验值，否则勇者不会把你当魔王看。

5.没事别一直放绝招，除非你想哪天发现勇者的HP/MP都不会减少了。

6.即使你很有品位，也请麻烦你住在布满尸骨和蝙蝠的城堡里，同时请一定要住在最高的地方。如果你家是平房的话，一定要想尽办法把它布置成迷宫。

7.不要醉心于收集宝物，因为勇者只需要几个英文字母和数字就绝对会比你努力收集一生的还要多。

8.请珍惜你与公主的每一天，而你的爱永远不会打动她，即使你比勇者条件好上一千倍。

9.当你的手下捉住勇者后，要提供给勇者逃跑的机会，还要在适当时候多笑一会，不然没有挑战性。

10.在勇者快失败的时候，要给他们喘息的时间，不然人家会说你不够宽容。

11.不要害怕你的HP少，因为你第一次被勇者干掉的时候一定不会死，当你开始自满自己的HP多时，往往代表着你死定了。

12.千万不要加入勇者的队伍，你所有的能力都会被开根号；遇上狠心点的勇者，你可能在被剥得一丝不挂后又被放在战场上当肉盾。

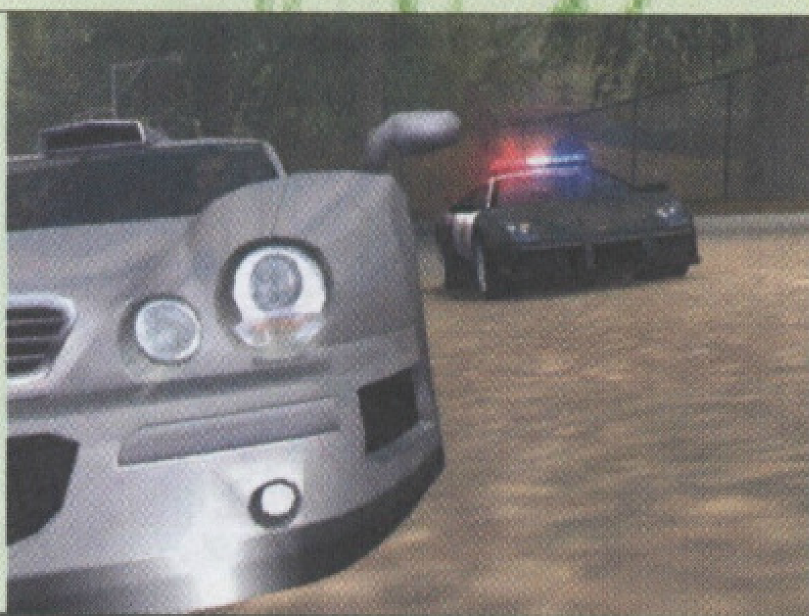
13.如果你希望结局中有你的戏份，请别自爆。

14.为了让勇者永远记住你的存在，在快要失败时可以偷袭勇者的队员，以女性为宜（勇者的女朋友最佳）。

15.别难过，至少你不是一个直接被玩家玩弄的角色。也别高兴，虽然是间接，但也迟早一样会被玩弄死。

好了，我亲爱的各位同学，以上这15条各位要烂熟于胸并铭记在心，好了，下面是提问时间……哎也，下课铃响了，我们今天就上到这吧。嗯，还有，各位以后要是有什么疑问也不要来找我了，明天我就要转职为“真·天空的勇者”去带新开的“勇者培训班”了。各位同学，永别了。

OP：魔王培训教程第1讲见本杂志今年第22期，函授班开课在即，欢迎报名。



进行时 编辑部里玩什么？

泄密人 八卦到底

极品飞车！那还用说，就是它了。《极品飞车——闪电追踪2》，全新模拟竞速引擎，虽然对电脑配置有要求，但那爽的感觉岂是一个酷字可以形容。这帮破人下班后一定要跑上几圈，来个模拟拉力赛。法拉利、蓝博基尼、宝时捷，风驰电掣，潇洒啊……瞧，美丽人生的车子拐进了树林；黑幕，错了，是黑木，怎么警车追上来了；答笛一个大回旋急转弯，呵呵，要将Jin追尾的车子撞到山崖下去……

昏在网中央

■晶合实验室 鼓楼



那一天林晓终于鼓足勇气做出了平生的第N个重大决定：玩网络游戏！虽然在编辑部里耳闻目睹，见证了《石器时代》、《魔力宝贝》等一个个网络游戏专题从黑木、蓝星、Suki、八神经等人笔下生成的全过程，更每每被众人拿到游戏试玩版后踊跃参与的激昂情绪所感染，但林晓总是作壁上观的。这一次是？

呵呵，在《大众软件》编辑部工作怎么好意思说自己没玩过网络游戏？林晓讪讪地为自己找理由。再说这样和很多读者之间就会有代沟了嘛，读者谈起网络游戏我不懂岂不是很丢杂志社的面子，我不能像生铁那样以不玩网络游戏自甘落伍为荣啊，所以——为了工作没办法必须要玩网络游戏啊！你瞧瞧，玩游戏都那么理直气壮，做电脑杂志的编辑真是有好处。

林晓属于行动体验派，闲话不说，立刻去安装了《混乱冒险》。为什么挑选《混乱冒险》？啊，这是因为《大众软件》某期中附赠了《混乱冒险》的客户端……然后申请帐号、设置密码。服务器再三提示要注意显卡驱动，林晓没在意。自己的电脑应该没问题吧，糟糕，只有声音，没有图像。Fly，把你的电脑贡献一下。这次好了，画面出现了，设定人物，OK，进入拉格拉米亚广场。简单地看了看游戏说明和帮助，林晓，喔，是林晓设定的人物耶蒂亚族的温蒂妮就开始了她人生的第一次出击。首先，按照初级者指导手册指示，先前往拉格拉米亚广场的东北方向。广场上人头攒动，不断有衣着华丽的人物跑来跑去，斗篷在温蒂妮眼前乱晃。试着和他们打招呼，没有人答理她这个新手，温蒂妮只好默默地走出广场去。打盔甲鼠、杀狼、击拉达怪、战白老虎，回到广场找商人买药水。时间不知不觉在鼠标的移动间消失了，温蒂妮的等级逐渐升高，海鳃很难几招就置她于死地了。

地图上的视角变化着，温蒂妮奔跑在猎场上，遇水游泳遇怪击杀，不时还能从怪物身上找到刀剑什么的。这就是网络游戏了？温蒂妮第N次进入拉格拉米亚广场，她的操纵者累了，她就在广场边上坐下，看着眼前的纷乱嘈杂。林忆莲的歌声适时响起："我坐在这里看着时间流过，我的心会不会在这里停泊……"

看来，我的心是不会在这混乱的世界里停留了，又乏又累的林晓离开了网络，有一点轻微的头晕目眩。她坐出租车去赴饭局，一路上止不住地直反胃，几欲呕吐。司机用极其善良的目光看着她，"前面就是医院了，你要不要……"

2002年TOPTEN的GAME龙虎榜由以往的"我喜欢的游戏"改为"我正在玩的游戏"，在《大众软件》每月上的12次评选全部结束。网络游戏从第1期只有《石器时代》上榜，到《传奇》、《魔力宝贝》挤入榜单，不过只是短短的半年时间。现在，《疯狂坦克2》又战胜诸多大制作游戏，榜单上的排名在稳步上升中。2002年，网络游戏似滚滚大潮，煽动每一个游戏玩家的情绪。正如我的同事在《2002，3D网络游戏元年》中所说："在网络游戏里结伴，告别单打独斗的年代……一千个人玩网络游戏就会有一千种理由，一千个人玩网络游戏就会有一千种不同的虚拟世界。我们不知道究竟单机、网络哪种游戏才可称为真正意义上的游戏，但前者也许让我们的孤独英雄们感受NPC的冰冷，于是有很多人把目光投向了增添一份人与人之间互动乐趣的后者。"这也许是网络游戏受到欢迎的本质。家族、战队、门派、行会，在游戏里很容易就拥有一个人际网络，获得友爱与帮助，这在现实的世界里也许不会那么简单明了……

但几十款网络游戏同时上阵，也不免让玩家眼花缭乱，无从选择。依照喜新厌旧的人类天性，一款无论怎么好的游戏也不能永远地玩下去。于是，风靡一时的《石器时代》终于下榜。但由此说石器玩家减少还为时过早，石器毕竟是较早走入玩家电脑的一款优秀游戏。从刚刚结束的"石器梦幻宠物设计"大赛的参与情况来看，石器深受玩家的喜爱，它的卡通形象至今仍是编辑部中某人的桌面呢。

回到榜单上来，"我正在玩的游戏"中少不了《反恐精英》的身影，这款FPS主视角射击游戏从第5期开始荣登榜首，到了本期依旧占据着第一名的位置不肯挪动。整整9个月，《反恐精英》成为玩家的首选游戏，真可谓老少男女皆宜的佳作，而关于这游戏的种种故事更是数不胜数。《反恐精英》的流行，和它开发环境的开放是分不开的，任何有兴趣的玩家都可以修改作战地图、武器、人物皮肤和声音……

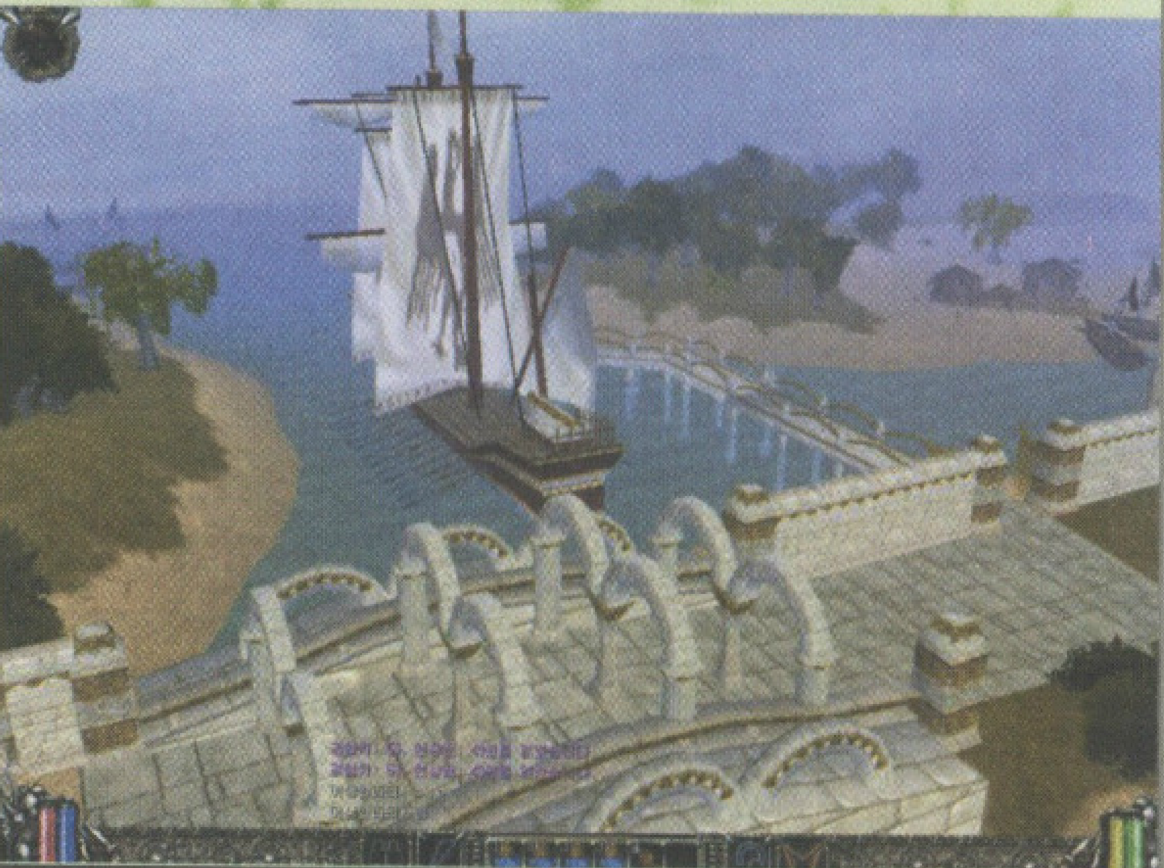
不过，鉴于初次接触FPS类游戏的人都会或多或少出现眩晕甚至呕吐的症状，像林晓这样体质的人就无法享受AK爆头的乐趣了。

角色扮演、即时战略和策略类游戏在榜单上平分秋色，当然这张榜单更少不了体育游戏。可惜《极品飞车Ⅴ》只匆匆在19期上露了一面就杳然无踪，赛车迷到底还是没有足球迷人多势众。两款足球游戏FIFA 2002和World Cup 2002世界杯则执拗地在榜单之中徘徊，不管名次怎样升降，就是不退出前20名的阵列，厉害厉害。

一年下来，榜单上众游戏排名有起有落，表明了玩家对游戏的态度。《三国赵云传》从开始的19名直升到第7名，再到今天的第16名，就是最好的例子。花无百日红，游戏当然也就没有永远的好玩。

榜单上出现新面孔是件令人兴奋的事情，这次出现的是《风色幻想2》，一款幻想时代的角色扮演游戏，有可以多角色进行的剧情和打造梦幻装备的炼金系统。它能在榜上呆多久呢？或者仅仅只是榜单上一掠而过的流星而已？

明年的这个榜单，会有什么样的变化呢？我们且拭目以待。



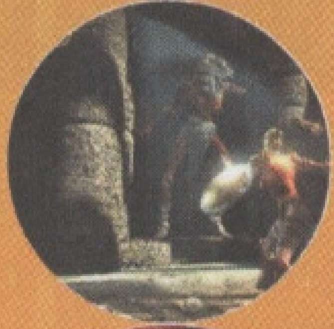
GAME

龙虎榜——我正在玩的游戏



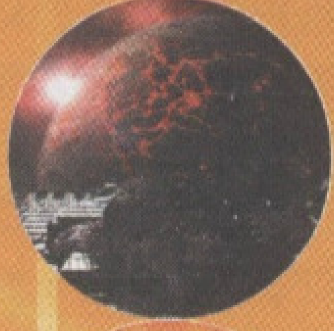
1 半条命——反恐精英
○ 906票 出品：SIERRA
发行日期：2001年 国内代理：奥美

我是菜鸟我怕谁！ 河南 李杰



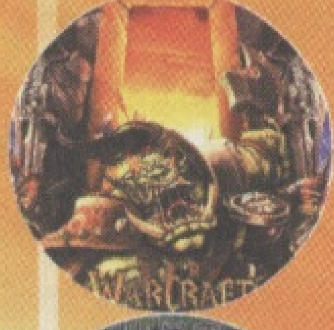
2 暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王
○ 503票 出品：BLIZZARD
发行日期：2002年 国内代理：奥美

最容易被打倒的恶魔是巴尔。 沈阳 组奥林



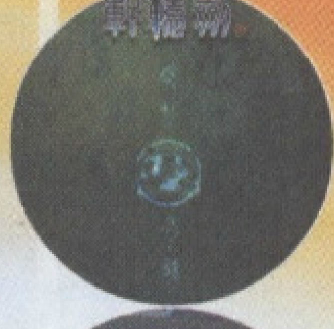
3 星际争霸
○ 454票 出品：BLIZZARD
发行日期：1998年 国内代理：奥美

让我们玩一个有Protoss的星际吧！ [S.D.F.Z] Zeropoint



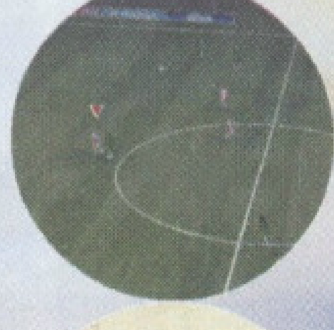
4 魔兽争霸Ⅲ
↑ 413票 出品：BLIZZARD
发行日期：2002年 国内代理：奥美

显卡测试必备之工具。 江西 只爱硬件



5 轩辕剑肆
↓ 325票 出品：大宇
发行日期：2002年 国内代理：寰宇之星

游戏至尊，宝剑轩辕；号令天下，莫敢不从。 新疆 无名



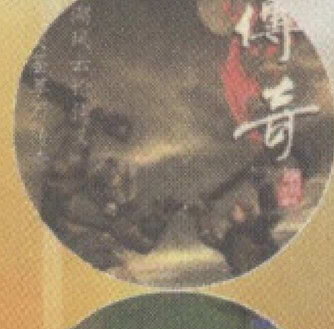
6 FIFA 2002
↓ 285票 出品：EA
发行日期：2001年 国内代理：美国艺电

唉，键盘又坏了。 武汉 李扬



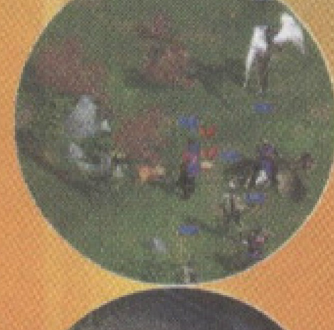
7 轩辕剑叁外传——天之痕
↓ 283票 出品：大宇
发行日期：2000年 国内代理：育碧软件

那一滴为它留下的眼泪，永远留在了我的心里。 河北 肖莹



8 传奇
↓ 265票 出品：ACTOZSOFT
发行日期：2001年 国内代理：盛大网络

充满传奇的传奇。 c'est la vie



9 英雄无敌Ⅳ
↓ 238票 出品：3DO
发行日期：2002年 国内代理：第三波软件

呵呵，秘技无敌，"游侠"无敌！ 北京 汪涛



10 秦殇
↓ 230票 出品：目标软件
发行日期：2002年 国内代理：第三波软件

谁是大英雄，思索中…… 江苏 刘洋

11 新绝代双骄叁
↑ 216票 出品：宇峻科技
发行日期：2002年 国内代理：寰宇之星

12 魔力宝贝
↓ 199票 出品：艾尼克斯
发行日期：2002年 国内代理：网星艾尼克斯

13 大富翁6
↓ 174票 出品：大宇
发行日期：2002年 国内代理：寰宇之星

14 新仙剑奇侠传
↓ 161票 出品：大宇
发行日期：2001年 国内代理：中青旅创先公司

15 World Cup 2002
↓ 144票 出品：EA
发行日期：2002年 国内代理：美国艺电

16 三国赵云传
↑ 141票 出品：第三波软件
发行日期：2001年 国内代理：第三波软件

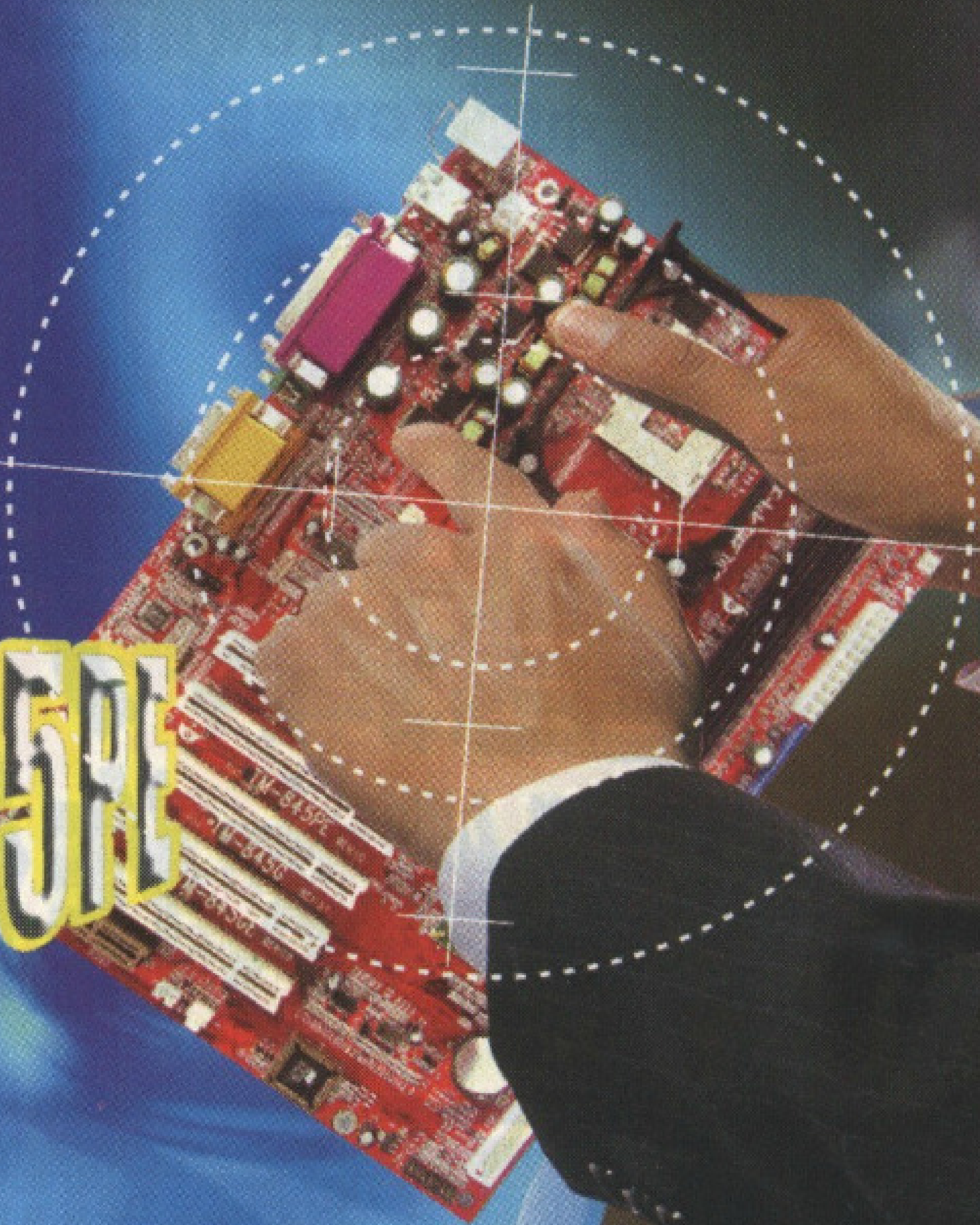
17 疯狂坦克2
↑ 139票 出品：CCR&GV株式公司
发行日期：2002年 国内代理：盛大网络

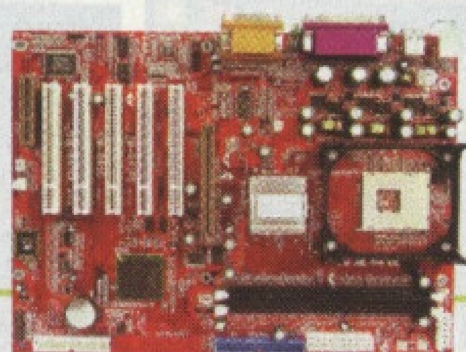
18 轩辕剑叁
↓ 127票 出品：大宇
发行日期：1999年 国内代理：晶合时代

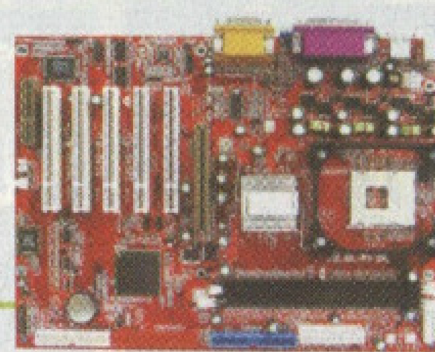
19 盟军敢死队Ⅱ——勇往直前
↑ 121票 出品：PYRO
发行日期：2001年 国内代理：新天地

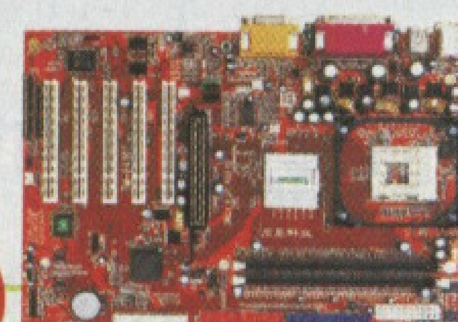
20 风色幻想2
NEW 119票 出品：弘煜科技
发行日期：2002年 国内代理：寰宇之星

注：游戏发行日期以官方正式发行日期为准，本期游戏榜单信选和网选截止日为2002年11月12日。
网选地址：topten.popsoft.com.cn/topten/default.htm。幸运读者名单详见第99页。











TM-845G



TM-845G



TM-845GL



TM-845GL



TM-845DE



12月19日『轩辕剑网络版』免费公开测试！



网星艾尼克斯网络科技（北京）有限公司
ENIX WEBSTAR NETWORK TECH(BEIJING)CO.,LTD
中国北京海淀区人大北路33号院大行基业大厦8层
TEL:(010)82685479 FAX:(010)82685486 http://www.joypark.com.cn



总经销：北京晶合时代软件技术有限公司
销售热线：（010）82634096/97

JoyCard
一卡通用 欢乐全球
网络游戏

轩辕剑 online 网络版

富有人情味的中国网络游戏

三界同天——多种族、多职业，组合结果耐人寻味。

人际链网——遵循古礼建立『人际链』，锻炼同仇敌忾的合击技。

荣誉危机——独挑天下的荣耀PK系统。

轩辕血脉——符鬼、炼妖与梦境

奇幻魍魉——传承最深远的东方神话。

轻灵优美——古典的山水与天籁的妙音。

轩辕剑网络版游戏客户端网际同盟下载站：

新浪网游戏频道：http://game.sina.com.cn
中华网游戏频道：http://game.china.com
天使在线游戏资讯网：http://down.sa20.com
易游网：http://www.eulu.com
华游网：http://www.navaca.com/
游戏之王：http://www.gameking.com.cn/
网联游戏：http://www.asiagame.com/
硅谷动力：http://www.enet.com.cn/
GAMESPOT：http://www.gamespot.net.cn/
网易游戏频道：http://game.163.com/
天极网游戏频道：http://game.yesky.com/
英雄时代游戏网：http://www.19988.com/
乐多多网络游戏网：http://www.ledodo.com/

敬请关注网星游戏乐园：www.joypark.com.cn

轩辕剑官方主页：swdol.jocnypark.com www.swdonline.com.cn

DOMO 软星科技 晶合 JoyCard 一卡通用 欢乐全球 网络游戏

在燃烧





PHANTAGRAM
INTERACTIVE







总经销：北京晶合时代软件技术有限公司　销售热线：010-82634096/97

樱花大战3

Sakura Wars

～巴黎在燃烧吗～

原创/监制/编剧：广井王子
制作：Over Works 大场规胜
男主角：大神一郎
女主角：艾丽卡・芳汀
格琳茜恩・布鲁默
蔻库丽可
罗贝莉娅・卡利尼
北大路 花火

樱花大战3简体中文版即将上市（以下为包装效果图）



精装豪华版　标准版

樱花大战3 推出在即，敬请关注



超渲全3D游戏引擎，中文字幕
日文语音，带您进入梦幻世界

因为美丽，我吸引
因为勇气，我陶醉
因为爱情，我回忆
因为柔情，我微醉
渐渐的我看见
那片片飞舞的花絮……

感觉．永恒

闭上眼睛，
等待思绪的宁静
推开窗，巴黎天已明

樱花俱乐部

- 在产品上市前，我们将提供一些日本樱花礼品供玩家竞买
- 定期发送樱花大战3的新闻
- 购物抽奖（奖品为樱花周边产品一如鼠标垫、钥匙扣、原厂签名珍藏海报等）
- 游戏销售折扣（SEGA产品的销售折扣）
- 日本原版周边礼品预定
- 漫画征集
- 详细活动信息请参照樱花3主题网站

http://www.sakura-taisen.com.cn

世博创科全案策划

第三波　RED　SEGA